
Dungeons & Dragons
Univers
Guide de l'Orient
James Wyatt

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

« ... l'Orient mystérieux et exotique, contrée des épices et des seigneurs de la guerre, a enfin ouvert ses portes à l'Occident... »

Il y a seize ans, ces mots figuraient en exergue de la dernière page de couverture d'un ouvrage baptisé lui aussi Oriental Adventures en anglais. Depuis, le monde a changé - pour commencer, on utilise rarement l'expression « l'Orient mystérieux » quand on évoque l'Asie -, tout comme le jeu DUNGEONS & DRAGONS, qui a connu deux nouvelles éditions en 1989 et 2000. TSR a sorti le premier Oriental Adventures quelques année après la publication du roman Shogun, de James Clavell, qui est devenu une série pour le petit écran. L'image des samurai véhiculée par les légendes des samurai a beaucoup contribué à l'idée que les créateurs de D&D se faisaient de l'Asie fantastique - et de ce qu'elle devait être - et des jeux comme Bushido ont également contribué, à côté de Oriental Adventures, à pérenniser cette vision.

Entre-temps, un jeu de cartes à collectionner réussit, là où des générations de jeux de rôles s'inspirant de l'Asie fantastique avaient échoué, à créer un univers vivant tiré de l'histoire asiatique et de ses légendes - qui n'ont jamais prétendu refléter la réalité historique ni être exactes, mais qui ont su séduire le bruyant rôliste de base, au-delà même de ce que l'univers original de Kara-Tur de Oriental Adventures ou le Japon médiéval ont su faire. À son tour, ce jeu de cartes - *Legend of the Five Rings* - a inspiré un jeu de rôles et fait partager sa vision unique d'une Asie fantastique à une générations tout entière de rôlistes.

Aujourd'hui, c'est le juste retour des choses. Vous avez entre les mains une nouvelle version de Oriental Adventures - qui ne se borne pas à être une simple adaptation aux nouvelles règles de DUNGEONS & DRAGONS -, qui fait de Rokugan, l'univers de *Legend of the Five Rings*, son décor de campagne. Cette fusion a représenté un travail énorme, à tel point que je me suis inspiré du jeu d'inspiration chinoise Dragon Fist et de mon propre intérêt pour les cultures indiennes et extrême-orientales. Le résultat de ce travail, comme vous vous en êtes sans doute déjà rendu compte en feuilletant cet ouvrage ou en parcourant sa table des matières, ressemble un peu à un dim sum.

DUNGEONS & DRAGONS est tout entier affaire de choix et d'alternatives, et vous en aurez suffisamment dans les pages de ce supplément pour qu'à la fin, la tête vous tourne. Le décor de campagne « présenté » ici est un monde asiatique fantastique qui ne fait appel qu'à un nombre réduit de ces possibilités de choix. Les korobokuru ou les wu jen, pas plus que les esprits mille-pattes ou les vampires sauteurs, n'ont rien à faire dans une campagne se déroulant dans un univers très proche du Rokugan originel. Mais pourtant, vous trouverez la description de ces races, classes et monstres - et bien d'autres choses encore - dans ce supplément.

La raison d'être du Guide de l'Orient est de vous fournir un vaste éventail de possibilités - classes de personnage, races et classes de prestige, compétences et dons, armes et armures, sorts et objets magiques, monstres à profusion - que vous pourrez utiliser pour jouer à DUNGEONS & DRAGONS dans un univers reposant sur les mythes et légendes de l'Asie fantastique. Vous pouvez les utiliser toutes et mettre sur pied un univers de campagne - un peu confus et un peu fouillis mais totalement dépaysant - qui ne s'inspirera pas seulement d'une période historique ou de la culture d'un seul pays. Vous pouvez également choisir avec soin les possibilités qui vous intéressent, en utilisant le décor de campagne de Rokugan ou en bâtissant le vôtre propre. Vous souhaiterez peut-être continuer à jouer dans l'univers de Kara-Tur du premier Oriental Adventures (et de nombreux produits de la gamme Forgotten Realms) ou dans l'empire de Tianguo du jeu Dragon Fist, inspiré par les films chinois de wuxia.

Tout ça, vous pouvez le faire.

À moins que vous ne vouliez tout simplement profiter de nouvelles alternatives dans votre campagne pour D&D. Votre guerrier est peut-être prêt à choisir sa classe de prestige et il pensait à celle du cavalier kishi. Vous voulez incarner un sorcier demi-orque sortant des chemins battus et la classe de wu jen représente cette originalité qui lui manquait. Votre moine souhaite disposer de plus de possibilités en matière de combat à mains nues ? Vous êtes à la recherche de monstres traditionnels comme le tasloi, le yéti ou le crapaud des glaces ? Toutes les règles et options décrites dans ce supplément sont compatibles avec les manuels de base de D&D - Manuel des Joueurs, Guide du Maître et Manuel des Monstres : rien ne vous empêchera donc de choisir et sélectionner celles des nouvelles possibilités présentées dans ce supplément qui vous intéressent pour votre campagne.

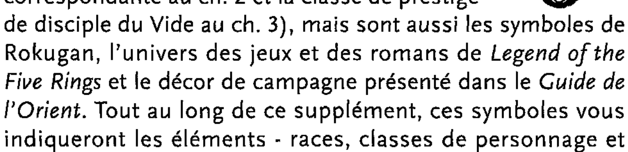
Pour les MD souhaitant jouer à Rokugan, nous avons mis en exergue, au fil des pages de ce supplément, les possibilités offertes dans cet univers particulier de campagne. Mais si vous lui préférez Kara-Tur ou Tianguo, vous ne devriez pas avoir trop de mal à dénicher les alternatives dont vous avez besoin (souvenez-vous juste que l'ancien shukenja s'appelle ici shugenja - une nouvelle classe de personnage à Rokugan !). Si enfin vous souhaitez créer votre propre univers, vous trouverez tous les conseils nécessaires au chapitre 10. Si vous voulez juste introduire des espions ninja dans votre campagne classique de D&D, ce n'est pas de conseils dont vous avez besoin, mais uniquement de règles - plongez-vous dans ce supplément !

Mystère, vous avez dit mystère... L'Asie fantastique n'est pas plus - ou moins - exotique ou mystérieuse que n'importe quel autre univers fantastique. Mais si votre goût pour ce types d'univers vous fait préférer les samurai honorables, les moines tatoués, les mystérieux ninja de l'ombre, les animaux change-forme, les chamans qui parlent aux esprits, les sorciers aux épées dansantes qui peuvent courir sur la cime des arbres, les dragons serpentins, les vampires sauteurs, les ensorceleurs adeptes de la magie du sang et les duels iaijutsu... eh bien vous devriez en trouver votre comptant dans ce supplément.

Et nous espérons pour de longues années?

James Wyatt

LA LÉGENDE DES CINQ ANNEAUX



Les anneaux décrits par Mirumoto Musashi - l'air, l'eau, le feu, la terre et le Vide - sont les éléments fondamentaux servant aux shugenja à lancer leurs sorts (cf. la classe de personnage correspondante au ch. 2 et la classe de prestige de disciple du Vide au ch. 3), mais sont aussi les symboles de Rokugan, l'univers des jeux et des romans de *Legend of the Five Rings* et le décor de campagne présenté dans le *Guide de l'Orient*. Tout au long de ce supplément, ces symboles vous indiqueront les éléments - races, classes de personnage et classes de prestige, monstres - que vous pouvez utiliser si vos parties de DUNGEONS & DRAGONS se déroulent à Rokugan. Utilisez-les pour choisir les possibilités et les alternatives offertes dans cet univers de campagne. Mais ne vous sentez quand même pas trop lié par nos « diktats » : comme n'importe quel univers de campagne, Rokugan vous appartient à partir du moment où vous avez choisi d'y jouer - si vous laissez des korobokuru wu jen côtoyer des moines tatoués du clan du Dragon dans votre Rokugan, ce n'est pas à nous de vous en empêcher.

Résumé de la création de personnage

Pour créer un personnage de niveau 1, suivez les étapes décrites ci-dessous.

0. Consultez le maître du donjon

Il est indispensable, dans les mondes du Guide de l'Orient plus encore que dans d'autres, de voir avec votre MD quelles règles, optionnelles ou pas, il a choisi d'utiliser dans l'univers de campagne qu'il va vous faire découvrir. Voyez notamment avec lui si vos aventures auront pour cadre Rokugan ou un autre univers et quelles classes de personnage, races et classes de prestige vous seront offertes.

1. Les caractéristiques

Déterminez les six caractéristiques de base de votre personnage en jetant quatre dés à six faces (d6) - ne tenez pas compte du résultat le plus faible et additionnez les trois autres. Notez les six résultats obtenus sur une feuille de brouillon.

2. La classe et la race

Les classes disponibles dans le Guide de l'Orient sont celles de : barbare, chaman, ensorceleur, guerrier, moine, rôdeur, roublard, samurai, shugenja, sohei et wu jen. Certaines d'entre elles sont identiques à celles décrites dans le Manuel des Joueurs ; d'autres ont subi quelques adaptations : reportez-vous au ch. 2 de ce supplément pour découvrir ces modifications, ainsi que la description des cinq nouvelles classes de personnage disponibles (chaman, samurai, shugenja, sohei et wu jen). Reportez-vous également au ch. 3 de ce supplément, consacré aux nouvelles classes de prestige propres aux univers du Guide de l'Orient : vous pouvez en effet vouloir connaître les conditions, en termes de jeu, au choix de l'une d'entre elles au moment de choisir les caractéristiques de base de votre personnage.

Les races disponibles dans le Guide de l'Orient sont : humain, hengeyokai, korobokuru, nezumi, semi-esprits et vanara. Seule la race humaine est décrite dans le Manuel des Joueurs : reportez-vous au ch. 1er de ce supplément pour découvrir les cinq autres.



Il n'y a pas de hengeyokai, de korobokuru, de semi-esprits ou de vanara à Rokugan ; de même, vous ne pouvez y incarner un chaman, un sohei ou un wu jen. Si votre personnage est un humain, vous devrez également déterminer son clan d'appartenance : Crabe, Dragon, Grue, Licorne, Lion, Phénix, Scorpion ou heimin (classe sociale inférieure, n'appartenant à aucun clan). L'appartenance à un clan vous fait bénéficier gratuitement d'une compétence et détermine votre classe de prédilection, ainsi que vos choix en matière de classe de prestige. Appartenir à une de ces classes est un but qui anime de nombreux Rokugani, notamment les samurai - reportez-vous au ch. 3 et au ch. 11. Si vous pensez que votre personnage pourrait un jour appartenir à l'une de ces classes de prestige, vérifiez bien que sa race, son clan, sa classe de personnage de départ, ses dons et ses compétences le lui permettent.

3. Attribuez et modifiez les valeurs de caractéristique

Quand vous aurez choisi la classe et la race de votre personnage, répartissez les six totaux obtenus à l'étape 1 entre ses six caractéristiques de base : la Force, la Dextérité, la Constitution, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme. Modifiez ces valeurs comme indiqué à la table 1-1, ci-contre, et notez le modificateur accompagnant chaque caractéristique.

4. Étudiez les exemples de personnages

Le Manuel des Joueurs décrit dans son ch. 3 plusieurs exemples de personnages pour chaque classe disponible : reportez-vous-y car vous ne trouverez pas dans ces pages d'exemples identiques concernant les nouvelles classes disponibles. Choisissez les dons, les compétences et l'équipement de votre personnage en ne vous laissant guider que par votre intérêt et, éventuellement, les conditions nécessaires au choix d'une classe de prestige.

5. Notez les aptitudes de race et de classe

Selon sa race et sa classe, votre personnage dispose automatiquement de certaines aptitudes. Vous voudrez sans doute, entre autres choses, noter les caractéristiques d'un personnage hengeyokai sous ses formes humaine, animale et hybride, l'école et l'élément de prédilection d'un shugenja ou la liste des tabous choisis par un wu jen.

6. Choisissez les compétences

Vous ne trouverez qu'une nouvelle compétence dans le Guide de l'Orient - Frappe iaijutsu, mais vous découvrirez au ch. 4 de ce supplément de nouvelles spécialités pour les compétences Artisanat, Connaissances, Profession et Représentation, ainsi que des restrictions quant à l'apprentissage et l'utilisation des compétences selon le statut social de votre personnage.

7. Choisissez un don

Choisissez-le dans la liste des nouveaux dons décrits au ch. 4 de ce supplément et destinés aux personnages appelés à évoluer dans les univers du Guide de l'Orient.



À Rokugan, les personnages humains issus de l'un des sept clans doivent utiliser leur don pour acquérir un « don ancestral ». Il s'agit de dons spécifiques qui traduisent le lien karmique particulier qui unit le personnage à l'un de ses ancêtres et qui se manifeste au travers d'une aptitude ou d'une faculté du personnage.

8. Reportez-vous au chapitre 5

Vous y trouverez en effet des informations pratiques (taille, poids, âge, etc.) qui vous aideront à peaufiner votre personnage s'il est issu d'une des nouvelles races décrites dans ce supplément, ainsi que des développements sur le poids de la religion, l'influence de l'alignement et l'importance de la notion d'honneur dans les univers de campagne du Guide de l'Orient.

9. Choisissez l'équipement

Les personnages appelés à évoluer dans les univers du Guide de l'Orient n'explorent pas des donjons vêtus d'armure à plaques et l'épée longue à la main. Reportez-vous donc au ch. 5 de ce supplément et choisissez les armes, l'armure et les autres éléments d'équipement de votre personnage.

10. Notez les caractéristiques de combat et les modificateurs de compétence

Selon la race, la classe, les modificateurs de caractéristique, le don et l'équipement de votre personnage, calculez ses jets de sauvegarde, sa classe d'armure, ses points de vie, son modificateur à l'initiative, ses bonus à l'attaque (au corps à corps et à distance), les caractéristiques de ses armes et ses bonus aux jets de compétence.

11. Ultimes touches

Il ne vous reste plus qu'à trouver un nom à votre héros (adapté à la culture du décor de campagne choisi par votre MD), à déterminer s' il s'agit d'un homme ou d'une femme, à choisir son alignement (et notamment s'il respecte un code de l'honneur ou s'il s'en moque comme d'une guigne), son âge, son apparence, etc. Vous trouverez au ch. 5 de ce supplément des développements sur ces sujets qui viennent utilement compléter ceux du Manuel des Joueurs.



Illus. de A. Swekel

Les « races communes » décrites dans le *Manuel des Joueurs* (*MdJ*) – nains, elfes, etc. – ne sont pas forcément aussi courantes ni même connues dans l'univers du *Guide de l'Orient* (*GdO*). En plus des humains, il est peuplé par des races « communes » qui lui sont propres : hengeyokai, korobokuru, nezumi, semi-esprits et vanara. Mais comme dans le *MdJ*, la race d'un personnage a une influence directe sur ses caractéristiques et sa classe de prédilection (cf. table 1-1), les langues qu'il parle et ses caractéristiques spéciales, ainsi que des qualités plus impalpables tels que sa personnalité, ses motivations en tant qu'aventurier, et son nom.

Table 1-1 : Modificateurs raciaux

Race	Ajustement de caractéristiques	Classe de prédilection
Humain	Aucun	Aucune (selon le clan)
Hengeyokai	-2 Sag	Wu jen
Nezumi	+2 Con, -2 Cha	Roublard
Korobokuru	+2 Con, -2 Int	Barbare
Semi-esprit	Aucun	Aucune
Vanara	+2 Int, +2 Sag, -2 For	Chaman

HUMAINS

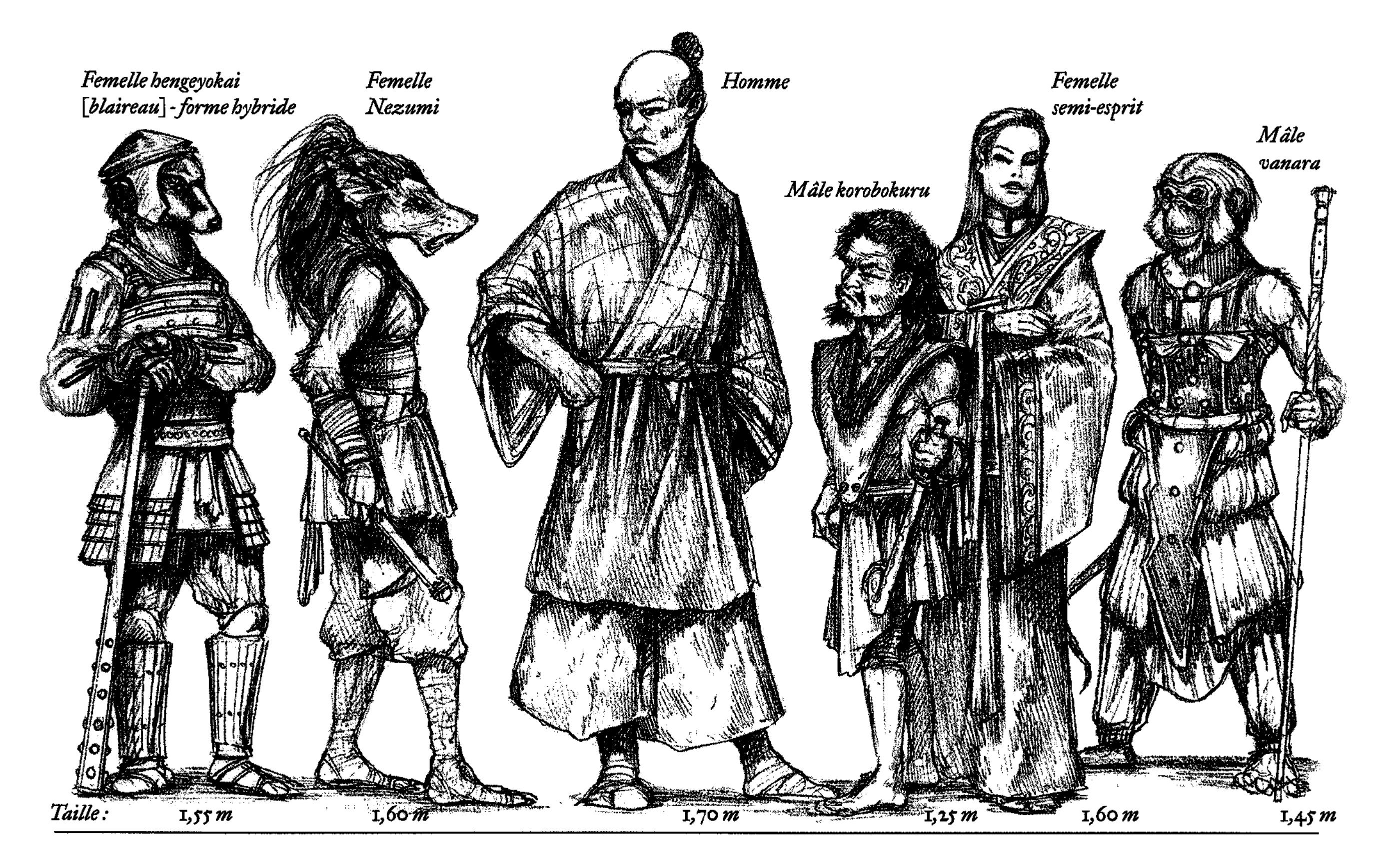


Les humains sont la race dominante du *GdO*, tout comme dans le *MdJ*. À Rokugan, ils règnent sur le puissant Empire d'Émeraude, bien qu'ils soient la race la plus jeune de ce jeune monde. Les humains de Rokugan se répartissent eux-mêmes en sept clans majeurs descendant des kami (grands esprits) qui, chassés par leur père la lune, tombèrent sur terre. Les membres de chaque clan partagent la même ascendance divine et un attachement très fort à leur héritage et à leur identité. Chaque clan est caractérisé par certains traits et tendances, des particularités physiques et aptitudes de ses membres jusqu'à son rôle particulier dans l'Empire.

Mais cette appartenance à un clan n'a guère de sens pour la masse des paysans et des exclus, membres des castes inférieures qui ne sont loyaux à leur clan qu'autant qu'ils payent l'impôt dû aux seigneurs qui les dirigent et les protègent. Un fermier heimin (paysan) peut vivre sur les terres du clan du Lion, apporter son impôt en nourriture dans ses châteaux et être sous la protection de ses armées, il n'est pas membre du clan du Lion pour autant : il reste un heimin. Les criminels, les acteurs, les geisha, les joueurs, les eta et autres individus rendus impurs par leur profession forment la masse des hinin (exclus). Comme les heimin, ils ne sont pas membres des clans majeurs, même si leurs ancêtres l'ont été. Les ronin (samurai sans famille ni clan), bien que techniquement membres de la caste noble, sont également exclus du système de clans.

Si vous voulez incarner un noble samurai ou un shugenja lanceur de sorts, choisissez un humain issu de la noblesse des clans majeurs. Si vous êtes intéressé par un autre type de personnage – barbare étranger, paysan devenu soldat, moine, roublard ou sorcier –, un personnage de caste inférieure fera l'affaire. Un membre des clans majeurs peut choisir toutes les options tandis qu'un humain de caste inférieure est limité dans ses choix par la culture de rokugani.

Si vous ne jouez pas à Rokugan, demandez à votre MD car, dans ce cas, la classe et le statut social seront peut



être moins importants dans votre univers de campagne et les humains n'y seront peut être pas regroupés en clans.

Personnalité : les humains de Rokugan de chaque clan partagent certaines caractéristiques de personnalité.

Les membres du clan du Crabe sont plutôt rudes et violents, mais s'acquittent avec loyauté de la mission sacrée de leur clan : protéger l'empire de l'Outremonde. Ils placent le devoir au-dessus de l'honneur, et sont toujours prêts à en découdre.

Le clan de la Grue est formé de diplomates et de courtisans. Gracieux, élégants et nobles, ce sont les maîtres du iaijutsu (l'art de dégainer rapidement) et des duels d'honneur.

Mystérieux et isolés, les érudits et les guerriers du clan du Dragon vouent leur existence à l'étude des secrets de l'univers. Tous s'expriment souvent par énigmes, en particulier les membres du mystérieux ordre des moines tatoués (cf. ch. 3).

Les membres du clan du Lion sont les nobles guerriers de Rokugan. Belliqueux et agressifs, ils vouent cependant un attachement indéfectible à l'honneur d'être des samurai.

Les plus grands shugenja de Rokugan sont issus du clan du Phénix. Ils vouent une véritable passion à la magie et au savoir.

Les membres du clan du Scorpion sont les manipulateurs de Rokugan, maîtres des secrets et des mensonges. Toujours voilés d'un masque, les membres de ce clan sont comme leur animal-totem : modestes mais dotés d'un dard mortel.

Les membres du clan de la Licorne sont les marginaux de Rokugan. La plupart sont des cavaliers barbares des plus belliqueux. Le combat monté est leur spécialité et ils ne le cèdent à personne en matière d'équitation.

À Rokugan, la personnalité des humains n'appartenant à aucun clan varie grandement, bien que les nobles trouvent les autres humains rudes et grossiers selon leurs propres critères. Le *bushido* (un code d'honneur, de loyauté et d'obéissance) et ses règles strictes ne signifient rien pour ces gens. Les heimin et les hinin restent généralement humbles et modestes en présence de leurs supérieurs, mais les ronin bafouent parfois en public les règles de la bienséance.

Dans d'autres décors de campagne, les humains ont les mêmes traits que ceux décrits dans le *MdJ*. Ils ont une grande capacité d'adaptation, sont souples et ambitieux comparés aux autres races du *GdO*. Moins proches que les autres races du monde des esprits, les humains ont trouvé leur place dans un monde mystérieux en s'adaptant à leur environnement de diverses manières. Dans le *GdO*, ils ont en commun certains traits de culture – sans doute dérivés des cultures réelles du Japon, de la Chine, de l'Inde ou de l'Asie du sud-est – dont une propension à la discipline et à l'ordre, le respect de l'honneur et une compréhension du cycle naturel et spirituel.

Description physique : les caractéristiques physiques, comme les traits de personnalité, des humains de Rokugan varient.

Les membres du clan du Crabe sont massifs et puissants, musclés et frustes. Couverts de cicatrices et à l'hygiène rudimentaire, leurs yeux et leurs cheveux sont noirs, leurs traits carrés.

Ceux du clan de la Grue sont plutôt grands et minces, aux traits doux. Beaucoup – en particulier les membres de la famille Doji – ont des cheveux blancs, et leurs yeux sont habituellement bleus ou gris clair. Ils respirent la noblesse et la confiance.

Les membres du clan du Dragon pratiquent les arts martiaux autant pour améliorer leurs performances physiques que spirituelles. Physiquement, ils passent par toutes les types, des individus maigres et nerveux jusqu'aux colosses.

Les membres du clan du Lion sont des soldats aguerris comme en témoignent leurs muscles saillants et leur martiale assurance. Leurs traits sont des plus divers, leur cheveux varient du noir au brun ou au roux et leurs yeux de brun à noisette.

Les membres du clan du Phénix sont grands, aux traits fins et à l'allure princière. Ils ont une grâce aérienne, un long cou, des trais anguleux et le regard perçant.

Les membres du clan du Scorpion sont rudes et nerveux, et leur masque dissimule souvent une expression suffisante. Leur peau est plus olivâtre que celle de la plupart des Rokugani. Ils ont souvent des cheveux longs qu'ils portent détachés.

Ceux du clan de la Licorne sont petits et trapus, avec des traits durs. Les hommes portent souvent le bouc. Ce sont les seuls Rokugani à porter régulièrement de la fourrure, des os et du cuir.

Comme dans les autres univers de campagne, les autres humains disposent de toute la gamme de traits physiques selon leur origine ethnique. Les humains du *GdO* ont généralement des yeux noirs et des cheveux noirs et raides. La forme des yeux, la couleur de la peau, la taille, la constitution et les traits du visage sont très variés.

Relations avec les autres races : depuis la fondation de l'Empire, nombreuses ont été les rivalités et les guerres entre les clans (parfois au sein du même clan) de Rokugan. Seule une menace extérieure, comme celle de l'Outremonde a pu unir - un temps - les belligérants. Actuellement, les clans du Phénix et du Dragon sont en guerre, tout comme ceux du Crabe et de la Grue. Mais chaque membre de chaque clan suit ses buts et aspirations propres et peut, par pur pragmatisme, s'entendre avec un individu issu d'un autre clan, même rival..

Les Rokugani ont passé des alliances avec les nezumi (parfois appelés « hommes-rats ») et les naga, un peuple d'hommes-serpents, et les trois races combattent ensemble la menace commune de l'Outremonde. Toutefois, peu d'humains respectent les hommes-rats, excepté au sein du clan du Crabe, et les naga suscitent une certaine crainte et sont considérés avec une confiance limitée même chez leurs plus proches alliés.

Dans d'autres univers de campagne, les humains ont tendance à mépriser les korobokuru, et pas seulement à cause de leur taille : certains humains les considèrent comme barbares et grossiers. Les hengeyokai et les semi-esprits suscitent plus de respect, car ils appartiennent au monde spirituel dont les humains ne peuvent avoir que de fugaces visions. Les humains sont partagés entre amusement et admiration envers les vanara.

Alignement : la société rokugani est rigide et la plupart des humains sont donc d'alignement loyal, mais couvrent cependant toute la gamme de bon à mauvais, même lorsqu'ils s'allient contre le mal absolu de l'Outremonde.

Hors de Rokugan, les humains ont la même diversité d'alignements qu'indiqué dans le *MdJ*, bien qu'ils soient plus volontiers loyaux.

Territoires : les humains dominent l'Empire de Rokugan et sont partout dans ce monde, depuis les Terres Brûlantes jusqu'au lointain Empire des Senpet. Contrairement aux territoires humains à la politique fluctuante décrits dans le *MdJ*, l'Empire de Rokugan s'est avéré bien plus stable durant plus de mille ans, malgré les incessants conflits internes.

Hors de Rokugan, on trouve de tout, des puissants empires jusqu'aux insignifiantes cités-États. Les nations humaines des *GdO* ont des institutions bien établies et des traditions séculaires, dont un système assez rigide de castes ou de classes, ce qui les rend plus stables que le monde traditionnel de D&D. L'innovation et l'initiative personnelle ne sont pas aussi bien vues ici que dans d'autres mondes, et la société toute entière est très conservatrice.

Religion : la religion de Rokugan est un syncrétisme fondé sur l'adoration des Fortunes - dont Yakamo (divinité masculine du soleil), Hitomi (divinité féminine de la lune), les sept kami qui fondèrent les clans, les Sept Fortunes Auspicieuses et d'innombrables divinités plus modestes -, du culte des ancêtres et des enseignements de Shinsei.

Dans d'autres univers, le système religieux humain est basé sur l'adoration d'une foule d'esprits, grands et petits. Les plus importants peuvent être adorés comme des dieux, mais tous les esprits ont droit à des marques de respect et des offrandes. Un humain du *GdO* peut adresser ses prières et ses sacrifices à une foule de divinités et d'esprits, à une seule divinité tutélaire, ou à aucun. Ceux qui choisissent cette dernière option adhèrent généralement à une philosophie basée sur la méditation et la discipline.

Langue : les humains de Rokugan parlent le rokugani. Dans d'autres univers de campagne, on considère que les humains parlent le commun. Les emprunts au vocabulaire des autres races ne sont pas aussi fréquents que chez les humains d'autres mondes.

Noms : à Rokugan, les membres de la caste des nobles ont un nom de famille (toujours placé en premier) et un prénom qu'ils reçoivent lors de leur cérémonie de passage à l'âge adulte (*gempukku*). Avant cette date, l'enfant n'a qu'un surnom, souvent un simple mot (« premier né », « troisième fille »...).

Les heimin (dont la plupart des moines), les hinin et les ronin n'ont pas de nom de famille : ils n'ont qu'un seul et unique nom.

Dans d'autres univers de campagne, ce système d'attribution du nom peut être utilisé ou ignoré.

Noms de famille rokugani : (Crabe) Hida, Hiruma, Kaiu, Kuni, Yasuki ; (Grue) Doji, Daidoji, Asahina, Kakita ; (Dragon) Mirumoto, Hitomi, Kitsuki, Tamori, Togashi ; (Lion) Akodo, Ikoma, Kitsu, Matsu ; (Phénix) Agasha, Asako, Isawa, Shiba ; (Scorpion) Bayushi, Shosuro, Soshi, Yogo ; (Licorne) Ide, Iuchi, Moto, Shinjo, Utaku ; (autres) Hantei, Miya, Moshi, Otomo, Seppun, Toturi, Yoritomo.

Noms masculins rokugani : Akahito, Bokaru, Dajan, Hochiu, Imura, Kaigen, Mekumu, Renshi, Tenkazu et Yasumoto.

Noms féminins rokugani : Ameiko, Emiko, Hotaki, Katsako, Mochiko, Oyumi, Sadako, Tsubeko, Yashiko et Zanako.

Aventuriers : les aventuriers humains sont souvent obnubilés par la gloire, l'honneur (perdu ou non), la vengeance, le pouvoir et la richesse ou tout autre passion dévorante. Dans une société où calme, modération et courtoisie sont de mise, les aventuriers, en vivant selon leurs vrais désirs plutôt que de se conformer à ce qu'on attend d'eux, vont souvent à l'encontre des normes établies. Les aventuriers, bien qu'ils soient habituellement respectés pour leurs actes héroïques, sont donc généralement considérés avec une certaine prudence - l'attitude que l'on a face à un animal sauvage.

Caractéristiques raciales des humains

- Taille moyenne : créatures de taille M, les humains n'ont aucun bonus ou malus dû à leur taille.
- La vitesse de base d'un humain est de 10 mètres.
- Un don supplémentaire au 1er niveau car ce sont des touche-à-tout qui apprennent particulièrement vite. Pour un personnage issu d'un clan majeur, il s'agira d'un don ancestral ; pour les autres, n'importe quel don fera l'affaire.
- Quatre points de compétences supplémentaires au 1er niveau et un point de compétence supplémentaire à chaque niveau par la suite, pour les mêmes raisons (ces quatre points de compétence sont ajoutés après multiplication, pas avant).
- Langue parlée d'office : le rokugani (à Rokugan) ou le commun (partout ailleurs). Langages supplémentaires : n'importe lequel. Les humains se mêlent à tous les autres peuples et peuvent par conséquent apprendre n'importe quel langage parlé dans le monde considéré.
- Les traits supplémentaires dépendent du clan d'origine des humains, s'ils en ont un.

Clan du Crabe

- Connaissances (Outremonde) est une compétence de classe.
- Classe de prédilection : guerrier.

Clan du Dragon

- Connaissances (histoire) est une compétence de classe.
- Classe de prédilection : moine.

Clan de la Grue

- Diplomatie est une compétence de classe.
- Classe de prédilection : samurai.

Clan de la Licorne

- Équitation est une compétence de classe.
- Classe de prédilection : barbare.

Clan du Lion

- Connaissances (art de la guerre) est une compétence de classe.
- Classe de prédilection : samurai.

Clan du Phénix

- Connaissances (mystères) est une compétence de classe.
- Classe de prédilection : shugenja.

Clan du Scorpion

- Bluff est une compétence de classe.
- Classe de prédilection : roublard

Hengeyokai

Les hengeyokai sont des animaux intelligents capables de passer à volonté d'une forme humaine à animale, voire hybride (animale mais bipède). Cette race compte plusieurs variétés, selon le type de forme animale possible. Ses membres vivent d'ordinaire en bordure des terres occupés par les humains, où ils peuvent se mêler à eux sous forme humaine et se retirer quand ils le désirent. Il n'y a pas de hengeyokai à Rokugan.

Personnalité : les hengeyokai sont plutôt énigmatiques, isolés et solitaires, vivant seuls ou en petit groupe. Ils gardent certains traits de leur personnalité animale : les singes sont curieux et indiscrets, les lièvres paisibles mais s'effraient d'un rien, etc. Les hengeyokai n'essayent pas de s'intégrer à la société humaine, sachant bien qu'ils sont différents et plus proches du monde des esprits.

Description physique : il est impossible de distinguer la vraie nature d'un hengeyokai sous forme animale autrement que par magie. Naturellement, leur comportement trahit souvent leur intelligence, et l'observation méticuleuse d'un hengeyokai sous forme animale peut souvent révéler qu'il n'est pas ce qu'il semble.

Les hengeyokai peuvent prendre une forme « hybride », bipède mais dotée de traits animaux. Debout sur leurs pattes arrières (ou tout membre adapté), ils ont la même taille que sous forme humaine. Leurs pattes avant, ailes ou nageoires, se changent en mains, capable de saisir et d'utiliser des éléments d'équipement normal. Le reste du corps conserve l'apparence générale de l'animal, avec sa fourrure, ses plumes, ses ailes, sa queue et ses traits particuliers, tout en prenant la forme d'une tête et d'un torse humains.

Sous forme humaine, les hengeyokai ressemblent à des humains même si, comme les lycanthropes, leurs traits peuvent rappeler leur forme animale. Par exemple, un hengeyokai moineau aura un nez très pointu, tandis qu'un hengeyokai rat sera doté de petits yeux enfoncés et d'une longue moustache.

Relations avec les autres races : les hengeyokai vivent souvent près des humains et ceux d'alignement bon assument parfois le rôle de protecteurs de la communauté avoisinante. Mais un hengeyokai ne se sent jamais partie intégrante d'une communauté humaine, même quand les villageois reconnaissants lui offrent de la nourriture ou des cadeaux. Les hengeyokai d'alignement mauvais s'attaquent aux communautés humaines, ce qui ne leur vaut en retour que des réactions de peur et de haine.

Alignement : la plupart des hengeyokai sont chaotiques, avec un côté très indépendant. Ils sont sauvages et apprécient la liberté – la leur et celle des autres. Selon leur variété, certains seront fortement attirés par le bien ou le mal : les hengeyokai carpe, grue, chien, lièvre et moineau sont généralement bons, tandis que les hengeyokai blaireau, renard, raton laveur, rat et belette sont souvent mauvais.

Territoires : les hengeyokai n'ont pas de territoires en propre. Ils vivent – seuls ou en petit groupes – près des communautés humaines, souvent aux confins des terres civilisées, près de régions sauvages et désertes. En raison de leur tendance chaotique, les hengeyokai sont souvent par monts et par vaux, surtout quand l'avancée de la civilisation vient transformer leur retraite désertique en cité affairée.

Religion : contrairement aux humains, les hengeyokai ne vénèrent pas les esprits, qu'ils considèrent comme des égaux. Ils peuvent se plier aux disciplines d'une école philosophique, partageant le point de vue spirituel de certains moines. Les chamans hengeyokai obtiennent le pouvoir des esprits non pas en tant qu'adorateurs, mais d'égal à égal.

Langue : les hengeyokai parlent une langue propre, commune à tous, à quelque variété qu'ils appartiennent.

Noms : les noms des hengeyokai sont identiques à ceux des humains du lieu où ils habitent.

Aventuriers : les hengeyokai sont souvent des aventuriers car la vie sédentaire d'un homme du peuple ou d'un expert ne les exalte guère. L'envie de voyager ou la curiosité du monde sont des motivations suffisantes pour eux.

Caractéristiques raciales des hengeyokai

- -2 en Sagesse : les hengeyokai sont plutôt écervelés et manquent de fermeté. Leurs caractéristiques physiques varient largement sous leurs formes animale et hybride : les scores de caractéristiques obtenus à la création s'appliquent à la forme humaine. Sous forme hybride, un hengeyokai gagne un modificateur de +2 à l'une de ses caractéristiques physiques (cf. table 1-3, p. 12).
- Sous forme humaine, les hengeyokai sont de taille moyenne. Créatures de taille M, les hengeyokai n'ont aucun bonus ou malus dû à leur taille.
- Sous forme humaine, leur vitesse de déplacement de base est égale à 10 mètres.
- Formes des hengeyokai : les hengeyokai ont le choix entre trois formes qu'ils adoptent à volonté. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose provoquée*, mais un hengeyokai peut se transformer un nombre de fois par jour égal à niveau+1. Ainsi, un hengeyokai du 1er niveau peut se changer en animal et revenir à sa forme humaine dans la même journée. Changer de forme est une action qui prend un tour entier et provoque une attaque d'opportunité, comme le sort *métamorphose*.

  La forme animale d'un hengeyokai est celle d'un animal normal de taille P ou inférieure. Les formes possibles comprennent le blaireau, la carpe, le chat, le crabe, le chien, le renard, le lièvre, le singe, le raton laveur, le rat, le moineau et la belette. L'équipement et les vêtements du hengeyokai se transforment pour s'adapter à la forme animale (comme avec *métamorphose provoquée*) ; les objets magiques cessent de fonctionner tant que le hengeyokai reste sous forme animale. Sous cette forme, le hengeyokai est doté de vision nocturne et du pouvoir de communiquer avec d'autres animaux de sa variété (exactement comme un familier). Les hengeyokai ont la taille, la vitesse, la CA, les dégâts et les caractéristiques indiqués sur la table 1-3 (cf. p. 12). Sous forme animale, on considère que le hengeyokai est

« déguisé » en animal et bénéficie d'un bonus de +10 à les jets de Déguisement.

Sous leur forme hybride, les hengeyokai conservent leur vision nocturne et la capacité à communiquer avec les animaux de leur variété. Leurs caractéristiques physiques sont celles de leur forme humaine, modifiées comme indiqué par la table 1-2 (cf. p. 11). Sous cette forme, le hengeyokai peut porter une armure légère ou intermédiaire sans modification, mais il lui est impossible de porter une armure lourde. L'équipement et la tenue du hengeyokai sous forme humaine ne se transforment pas quand il adopte sa forme hybride. Quand un hengeyokai sous forme animale se transforme en hybride, son équipement revient à sa forme normale et les objets magiques sont à nouveau fonctionnels.

- Métamorphe : les hengeyokai sont des métamorphes, pas des humanoïdes. En tant que tels, ils sont immunisés contre les sorts visant spécifiquement les humanoïdes (dont *charme-personne* et *immobilisation de personne*) mais sont affectés par ceux visant les métamorphes.
- Langues : commun et hengeyokai. Supplémentaires : géant, gobelin, nezumi, langue des esprits.
- Classe de prédilection : wu jen. La classe de wu jen d'un hengeyokai multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine sa pénalité en PX.
- Ajustement de niveau +1 : les hengeyokai sont légèrement plus puissants et progressent plus lentement de niveau que les autres races (reportez-vous aux développements ci-dessous, « Ajustement de niveau »).

Table 1-2 : Formes hybrides des hengeyokai

	Modificateur de caractéristiques	Spécial
Belette	+2 Con	+4 en Déplacement silencieux
Blaireau	+2 Con	Vitesse de déplacement 6 m, en creusant 3 m
Carpe	+2 Dex	Vitesse de déplacement 3 m, natation 9 m
Chat	+2 Dex	+4 en Équilibre
Chien	+2 Con	+4 en Sens de la nature pour suivre une piste à l'odorat
Crabe	–	+1 en armure naturelle, +4 en Natation
Grue	+2 Dex	Vitesse de déplacement 6 m, vol 6 m
Lièvre	+2 Dex	Vitesse de déplacement 12 m
Moineau	+2 Dex	Vitesse de déplacement 6 m, vol 6 m
Rat	+2 Dex	+4 en Discrétion
Raton Laveur	+2 For	+4 en Sens de la nature pour suivre une piste à l'odorat
Renard	+2 Dex	+4 en Évasion
Singe	+2 Dex	+4 en Escalade

KOROBOKURU

Les korobokuru sont des humanoïdes semblables aux nains qui vivent dans les étendues sauvages et désertes où ils rencontrent rarement les humains. Leurs villages sont simples, composés de modestes fermes dans des lieux isolés. Ils ont l'habitude d'éviter tout contact ou implication dans les affaires du monde extérieur, mais

Ajustement de niveau

La race des hengeyokai est plus puissante que toutes celles décrites dans ce supplément et dans le MdJ. Il vous faut l'approbation de votre MD pour jouer un tel personnage. Pour maintenir l'équilibre entre les personnages joueurs, il faut ajuster les personnages hengeyokai afin que les règles restent équitables et amusantes pour tous.

Quand vous créez un personnage de cette race, ajoutez l'ajustement de niveau à son niveau de personnage. Le MD détermine avec combien de points d'expérience commence votre personnage : vous ne pouvez faire partie d'une race que si le minimum requis pour lui appartenir est inférieur. L'équipement de départ de votre personnage est basé sur son niveau effectif, pas son niveau de personnage.

Par exemple, un groupe est composé de PJ de niveaux 3 et 4, et le MD décide de leur allouer 2000 PX au lieu de 0 : un joueur peut donc interpréter un hengeyokai. Comme le niveau effectif d'un personnage hengeyokai est supérieur à son niveau de personnage, il ne monte pas en niveaux aussi vite qu'un personnage normal. Ajoutez l'ajustement de niveau au niveau de votre personnage pour obtenir votre niveau de personnage effectif (NPE). Ainsi, un samurai hengeyokai de niveau 1 a un NPE de 2. Il utilise son NPE pour déterminer de combien de points d'expérience il a besoin pour atteindre le prochain niveau. On utilise toujours le niveau normal du personnage pour tout le reste (pour acquérir les dons, les points de compétence, etc.).

En substance, pour passer au niveau suivant, votre personnage a besoin non pas de son niveau x 1000 points, mais de son NPE x 1000 points.

Expérience requise par NPE

PX	NPE=Niveau (normal)	NPE=Niveau+1 (hengeyokai)
0	1er	-
1000	2e	1er
3000	3e	2e
6000	4e	3e
10000	5e	4e
15000	6e	5e
21000	7e	6e
28000	8e	7e
36000	9e	8e
45000	10e	9e
55000	11e	10e
66000	12e	11e
78000	13e	12e
91000	14e	13e
105000	15e	14e
120000	16e	15e
136000	17e	16e
153000	18e	17e
171000	19e	18e
190000	20e	19e
210000	21e	20e

TABLE 1-3 : FORMES ANIMALES DES HENGEYOKAI

	Taille	Vitesse	CA	Dégâts	For	Dex	Con
Belette	Très Petit	6 m, escalade 6 m	14 (+2 Taille, +2 Dex)	Morsure 1d3-4	3	15	10
Blaireau	Très Petit	10 m, 3 m en creusant	15 (+2 Taille, +3 Dex)	Deux coups de griffes 1d2-1, morsure 1d3-1	8	17	15
Carpe	Minuscule	natation 3 m	19 (+4 Taille, +5 Dex)	–	1	20	10
Chat	Très petit	9 m	14 (+2 Taille, +2 Dex)	2 coups de griffes 1d2-4, morsure 1d3-4	3	15	10
Chien	Petit	12 m	14 (+1 Taille, +3 Dex)	Morsure 1d4+1	13	17	15
Crabe	Minuscule	4,5 m	18 (+4 Taille, +3 Dex, +1 : classe d'armure naturelle)	Deux coups de griffes 1d2-5	1	17	10
Grue	Petit	1,5 m, vol 18 m	14 (+1 Taille, +3 Dex)	Morsure 1d4-2	6	16	10
Lièvre	Très Petit	12 m	16 (+2 Taille, +4 Dex)	Morsure 1d3-5	1	19	10
Moineau	Infime	0,3 m, vol 15 m	24 (+8 Taille, +6 Dex)	–	1	23	10
Rat	Très Petit	4,5 m, escalade 4,5 m	14 (+2 Taille, +2 Dex)	Morsure 1d3-4	2	15	10
Raton Laveur	Petit	9 m	13 (+1 Taille, +1 Dex, +1 classe d'armure naturelle)	Morsure 1d4+1	12	13	12
Renard	Petit	12 m	15 (+1 Taille, +4 Dex)	Morsure 1d4	11	19	11
Singe	Très Petit	9 m, escalade 9 m	14 (+2 Taille, +2 Dex)	Morsure 1d3-4	3	15	10

certains individus, poussés par le goût des voyages ou inspirés par un contact avec la civilisation humaine, trouvent leur chemin vers les terres des hommes. On ne trouve pas de korobokuru à Rokugan.

Personnalité : les humains n'ont que mépris pour les korobokuru, qu'ils caricaturent comme des êtres grossiers, belliqueux, vantards et grotesques. Cette réputation leur déplaît, mais ils ne font guère d'efforts pour s'en défaire. Ceci mis à part, ils ont des goûts simples et aiment la vie de communauté de leurs modestes villages, les contes extravagants narrés autour d'un feu, les arts simples et les trésors. Pour eux, il est de mauvais goût d'exhiber ses richesses et ils n'ont la plupart du temps que quelques pièces sur eux.

Description physique : les korobokuru mesurent environ 1,20 m. Leurs bras et leurs jambes sont un peu plus longs, en proportion, que ceux d'un humain. Ils sont plus minces que les nains, pesant de 60 à 70 kg. La plupart ont les jambes arquées. Ils ont de grands yeux clairs, bleus, verts ou marrons, de petites oreilles légèrement pointues, un nez rond aux larges narines et des lèvres larges et pleines. Leurs bras et jambes sont couverts de poils épais, brun clair ou blonds, comme leurs cheveux broussailleux. La plupart des adultes mâles ont une barbe clairsemée et quelques femmes ont quelques courts poils au menton.

Les korobokuru ont l'air sauvages et négligés. Ils aiment les vêtements simples, comme les pantalons et les chemises de coton, ou les kimonos maintenus à la taille par une large ceinture de corde. Leurs atours sont souvent amples, trop grands, chiffonnés mais propres. Ils dédaignent les couleurs vives pour les tons terreux. Ils évitent les bijoux tape-à-l'œil, mais portent autour du cou des pierres très colorées passées dans un cordon de cuir et des fleurs dans les cheveux.

Relations avec les autres races : la plupart des autres races considèrent les korobokuru comme primitifs et inférieurs, rarement comme des égaux. Par conséquent, ils s'isolent et évitent les étrangers. Ils méprisent particulièrement les créatures gobelinoïdes et se méfient des autres races, dont les membres devront gagner leur confiance.

Alignement : les korobokuru, réfractaires à la hiérarchie et l'autorité, ont une forte tendance chaotique. La plupart haïssent les créatures du mal et respectent la vie et le bien.

Territoires : les korobokuru vivent dans des lieux éloignés au paysage splendide, comme les verdoyantes vallées de montagne, les tentaculaires forêts tropicales, les versants enneigés et près des lacs situés dans les cratères d'anciens volcans. Ils vivent dans des villages tout simples ou des campements, bâtissant des maisons rudimentaires au toit de chaume et aux murs de torchis et de pierre. Un village typique de korobokuru est formé d'une seule famille étendue.

Les korobokuru qui s'aventurent sur les territoires humains peuvent vivre de leur modeste artisanat (peinture, bois taillé, statuettes sculptées) ou de leur vie d'aventures. Ces individus sont rares.

Religion : les korobokuru adorent généralement les esprits de la nature proches de leur communauté – esprits de la forêt, des rivières et des montagnes. Souvent, ils adoptent le plus grand esprit de la région comme une sorte de divinité tutélaire, nommant leur clan d'après cet esprit et lui faisant plus d'offrandes qu'aux autres.

Langue : les korobokuru parlent un dialecte dérivé du nain, mais n'ont pas d'alphabet. Les rares korobokuru qui savent lire et écrire emploient le commun.

Noms : comme les autres nains, les noms des korobokuru leurs sont conférés par l'ancien du clan. Leurs noms sont simples et se réfèrent souvent à des éléments naturels comme les plantes, les petits animaux, les ruisseaux ou les pierres.

Noms masculins : Bun, Bod, Dath, Fek, Mog, Tod et Vun.

Noms féminins : Bin, Dim, Fain, Gim, Mem, Mon, Tas et Wan.

Noms de clans : Kuo-ban, Gia-mun, Hua-kag, Jun-tua, Ten-Min et Yak-rui.

Aventuriers : les korobokuru partent à l'aventure pour subvenir aux besoins des leurs. Une communauté de korobokuru confrontée à un problème qu'elle ne sait pas gérer envoie un héros solitaire – volontaire ou choisi par les anciens – explorer le monde pour lui trouver une solution.

CARACTÉRISTIQUES RACIALES DES KOROBOKURU

- +2 en Constitution, -2 en Intelligence : les korobokuru sont extrêmement robustes, mais pas très finauds.
- Petits : en tant que petites créatures, les korobokuru ont un bonus de taille de +1 à la classe d'armure, de +1 à leurs jets d'attaque et de +4 à leurs jets de Discrétion, mais ils doivent utiliser de plus petites armes que celles des humains et la limite de ce qu'ils peuvent soulever et porter est égale à 3/4 de celle des personnages de taille moyenne.
- La vitesse de déplacement de base des korobokuru est de 6 m.
- Vision dans le noir : les korobokuru peuvent voir dans le noir jusqu'à 18 m. Ils voient alors uniquement en noir et blanc, mais leur vision est par ailleurs normale, et ils peuvent agir normalement sans la moindre lumière.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison : les korobokuru sont robustes et résistants aux toxines.

- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins, gobelours, bakemono, rats gobelins). Les korobokuru affrontent fréquemment ces créatures, ce qui leur a permis de mettre au point des tactiques de combat particulièrement adaptées.
- Bonus d'esquive de +4 contre les géants : ce bonus représente l'entraînement spécial que suivent tous les korobokuru, au cours duquel ils apprennent des techniques de combat conçues par leurs ancêtres durant leurs batailles contre les ogres. Notez que si le personnage perd son bonus de Dextérité à la CA, comme lorsqu'il est pris au dépourvu, il perd également ce bonus d'esquive.
- Bonus racial de +2 aux jets de Sens de la nature : les korobokuru connaissent bien les étendues sauvages où ils vivent.
- Langues d'office : commun et nain. Supplémentaires : géant, gobelin, hengeyokai et sylvestre.
- Classe de prédilection : barbare. La classe de barbare d'un korobokuru multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou pas un malus de PX. Les korobokuru sont naturellement sauvages et féroces au combat.

NEZUMI



Les nezumi, ou « hommes-rats » comme les appellent souvent les humains, appartiennent à une race d'humanoïdes bipèdes ressemblant à des rats. À Rokugan, leur race ancienne est native de l'Outremonde. Avant la chute des sept kami, les hommes-rats de Rokugan vivaient dans les splendides cités d'un puissant empire. Un jour apocalyptique, que les légendes nezumi surnomment « Le Jour Terrible Où l'Air Prit Feu et où le Ciel Tomba pour Écraser Notre Glorieux Foyer sous son Cadavre Calciné », l'empire des hommes-rats fut détruit et l'Outremonde naquit. Après cet événement, les hommes-rats sont devenus des survivants solides et rusés, subsistant tant bien que mal au milieu des pires horreurs de Rokugan.

Personnalité : les nezumi sont sauvages, féroces et primitifs. Survivant dans une région sinistre, leur point de vue est marqué par les cruelles réalités de leur existence : terres stériles, nature hostile et prédateurs mortels, des ogres et gobelins aux terribles oni. Malgré la malveillance qui les entoure, les nezumi ont su échapper à la Souillure de l'Outremonde et à la corruption qui caractérise leur environnement.

Description physique : les nezumi ressemblent à des rats humanoïdes. Ils se tiennent debout, à peu près de la taille d'un humain (1,65 m et 70 kg en moyenne). Ils sont dotés de longs museaux, d'oreilles roses et d'incisives prononcées, comme les rongeurs ordinaires. Leurs corps est recouvert d'une fourrure rude, variant du blanc au noir en passant par le gris et le brun, unie ou tachetée. Les motifs de la fourrure se transmettent généralement dans la famille.

Les nezumi ont des mains à cinq doigts, au pouce opposable et aux griffes acérées. Leurs longues queues n'ont presque pas de poils et sont du même rose que leurs oreilles et leurs paumes. Leurs jambes sont arquées comme celles des rats et ils n'ont que trois orteils.

Comme les barbares humains, les nezumi portent souvent des anneaux aux oreilles des colliers d'os ou de dents et d'autres bijoux que les humains considèrent d'ordinaire comme primitifs.

Relations avec les autres races : à Rokugan, les nezumi sont les alliés loyaux du clan du Crabe qui défend l'Empire contre l'Outremonde. Ils travaillent souvent en étroite collaboration avec les éclaireurs de la famille Hiruma. Mais les autres Rokugani les voient d'un œil moins favorable. Les superstitieux les considèrent comme des vecteurs de la malfaisance de l'Outremonde et leur mépris de la culture et des coutumes de Rokugan les fait baisser dans l'estime des humains. Leurs habitudes de pillards – parfois jusqu'au pillage de tombes – est une offense au sens de la propriété des Rokugani.

Dans d'autres univers de campagne, on prend souvent les nezumi pour des hengeyokai rat ou des rats gobelins (lycanthropes maléfiques), et on les soupçonne d'être aussi maléfiques que les représentants de ces races.

Alignement : sans aucune notion de propriété, de foyer ou de communauté, les nezumi ont une forte tendance vers le chaos. À Rokugan, ils sont rarement mauvais, en tant qu'ennemis jurés de l'Outremonde et de ses créatures. Dans d'autres univers de campagne, beaucoup de nezumi sont mauvais, de par leur nature ou à force d'être considérés comme tels.

Territoires : les nezumi sont des nomades, suivant en meute ou en tribus un parcours migratoire plus ou moins défini. À Rokugan, ils sont généralement confinés dans l'Outremonde, bien qu'il leur arrive de marauder dans les terres des clans du Scorpion et de la Licorne en quête de nourriture ou d'équipement.

Religion : les nezumi ne vénèrent ni ancêtres ni esprits. Ils pensent plutôt que le *ki* des individus façonne l'univers, conférant une importance à chaque vie individuelle, et à l'existence collective d'une meute ou de la race entière.

Langue : le langage des nezumi est une combinaison d'aboiements, de couinements et de claquements qui rappelle beaucoup les cris des rongeurs communs. Il possède son propre alphabet, bien qu'il soit rarement utilisé autrement que pour laisser des avertissements ou des signes aux autres meutes. Les nezumi apprennent généralement le rokugani ou le commun, bien qu'ils le ponctuent de claquements, de couinements et d'un curieux bégaiement.

Noms : les noms nezumi sont composés de trois à cinq syllabes séparées par une apostrophe (qui représente une pause dans certains dialectes, un claquement de langue dans d'autres) et se terminent par le nom du clan de l'individu, comme chek, tch, tck, tek, tuk ou uk. Parfois, le préfixe *oh-* désigne un individu âgé ou sage (Oh-chi'check est un ancien respecté de la tribu des chek, ou Enseignants). Pour montrer qu'un nezumi s'est couvert d'honneur, on ajoute la syllabe *ti-* avant le nom de sa tribu (Rik'tik'tichek s'est lui-même distingué au sein de la tribu des Enseignants). Les hommes-rats n'acceptent que rarement des surnoms comme « long museau », qui sont plus courants chez les hommes-rats qui vivent avec des humains, car ces derniers ont souvent du mal à prononcer les noms nezumi.

Exemples : At'tok'tuk, Chet'rop'tik, Chi'i'tchik'kan, Mack'uk, Mat'irt'chuk, Mat'tck, Oh-chi'chek, Rik'tik'tichek, Ropp'tch'tch, Ruantek, T'tep'mok, Tchick'chuk, Tir'chik'tep et Z'orr'tek.

Aventuriers : il n'y a qu'un pas du style de vie nomade des nezumi à la vie d'un aventurier, et les aventuriers nezumi sont généralement motivés par le simple désir de profiter au maximum de leur courte vie.

CARACTÉRISTIQUES RACIALES DES NEZUMI

- +2 en Constitution, -2 en Charisme : les nezumi sont robustes et vigoureux mais plutôt grossiers selon les critères humains.
- Taille moyenne : créatures de taille M, les nezumi n'ont aucun bonus ou malus dû à leur taille.
- La vitesse de déplacement de base des nezumi est de 12 m.
- Vision nocturne : dans des conditions de faible luminosité (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.), les nezumi voient deux fois plus loin que les humains et distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.

- Bonus racial de +2 aux jets de Discrétion et de Déplacement silencieux : les nezumi sont naturellement furtifs.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les poisons et les maladies : les nezumi sont résistants aux toxines et aux maladies.
- Immunité à la Souillure de l'Outremonde : les nezumi ne peuvent jamais avoir de score de Souillure et ne subissent pas les effets de l'exposition à l'Outremonde. Mais les effets semblables au sort *nuée de la Souillure* ou les attaques spéciales des créatures de l'Outremonde peuvent les blesser.
- Les griffes et les dents pointues des hommes-rats infligent 1d4 point(s) de dégâts lors des attaques à mains nues. Un nezumi ne peut faire une telle attaque qu'une fois par tour, par griffure ou morsure.
- Odorat développé : l'odorat des nezumi est plus développé que celui des humains et leur permet souvent de distinguer les individus humains à l'odeur plutôt qu'à l'apparence. Un nezumi doté d'une Sagesse de 11 ou plus peut prendre le don Odorat, qui lui permet de détecter des ennemis proches, de dénicher des ennemis cachés et de suivre une piste à l'odorat (ce don est identique au pouvoir spécial décrit p. 77 du *GdM*, ainsi que p. 9 du *MdM*).

  Un nezumi possédant ce don peut détecter ses adversaire à l'odeur, ce qui constitue une action libre, à environ 9 m. Si l'adversaire est sous le vent, cette portée est de 18 m. La portée est doublée pour les odeurs fortes (fumée, détritus en décomposition...) et triplée pour les odeurs littéralement irrespirables (musc de sconse, puanteur de troglodyte...).

  Le nezumi détecte ainsi la présence d'une autre créature, mais pas sa localisation précise. Remarquer la direction de l'odeur est une action équivalente à un mouvement. À 1,5 m de la source de l'odeur, le nezumi peut la localiser exactement.

  Un nezumi pourvu du don Odorat peut trouver ou suivre une piste à l'odeur, en faisant un jet de Sagesse. Pour une piste fraîche, le DD est d'ordinaire de 10. Le DD augmente ou décroît en fonction de l'odeur de la proie, le nombre de créatures et la fraîcheur de la piste. Pour chaque heure passée, le DD augmente de 2. Pour le reste, cette capacité est soumise aux mêmes règles que le don Pistage. Un nezumi qui suit une piste à l'odorat ignore les conditions de terrain et le manque de visibilité.

  Les nezumi pourvus du don Odorat peuvent identifier une odeur familière comme un humain le ferait d'une apparence familière.

  L'eau, en particulier l'eau courante, efface une piste.

  Les parfums artificiels et puissants peuvent facilement dissimuler d'autres odeurs. Une telle odeur inhibe complètement la capacité de détecter ou d'identifier des créatures, et le DD de base de Sens de la nature passe de 10 à 20.
- Langues : d'office, rokugani et nezumi. Supplémentaires : bakemono, langue de l'Outremonde.
- Classe de prédilection : roublard. La classe de roublard d'un nezumi n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou pas un malus de PX.

Semi-esprits

Les semi-esprits sont les descendants des humains et de divers esprits de la nature. Ils sont divisés en trois variétés : semi-esprits des bambous, des rivières et des mers. Tous sont aussi étroitement liés à la nature qu'à la société des humains. On ne trouve pas de semi-esprits à Rokugan.

Personnalité : les semi-esprits sont plutôt sereins et calmes, en harmonie avec leur environnement et en paix avec le monde. Leur ascendance spirituelle les lie au royaume des esprits et ils n'ont guère envie de le manipuler par la magie. Ils manifestent une joie de vivre que bien des humains ne peuvent que leur envier.

Description physique : les semi-esprits ont l'air humains. Ils ont des yeux en amande et des lèvres fines. Leurs sourcils sont des plus fins et leur teint très pâle, voire doré. Ils sont entièrement glabres, mais leur chevelure est épaisse et abondante. Leur race est aussi diverse que celle des humains, et beaucoup sont proches de l'idéal esthétique humain.

Relations avec les autres races : les semi-esprits s'intègrent à la société humaine, et y sont acceptés en égaux, même quand leur ascendance est connue. Ils appartiennent aux clans et aux nations des humains, et ont certains parents entièrement humains. En même temps, ils font partie du monde des esprits et ne se sentent jamais complètement à l'aise au milieu d'un village humain ordinaire.

En tant qu'esprits, ils s'entendent souvent bien avec les hengeyokai et peuvent aussi avoir des amis et des alliés au sein d'autres races d'esprits.

Alignement : les semi-esprits tendent plus vers l'équilibre que vers les extrêmes, peut-être à cause de leur lien avec le monde naturel, et sont plutôt d'alignement neutre.

Territoires : les semi-esprits vivent parmi les humains, mais généralement près de régions sauvages et désertes – bosquet de bambous sauvages, rivières et fleuves purs, eaux profondes de l'océan. Contrairement aux hengeyokai, ils sont plus intimement intégrés aux communautés humaines, rattachés à elles par des liens de parenté. Ils ne se rassemblent généralement pas en communautés exclusivement composées des leurs.

Religion : les semi-esprits partagent les croyances religieuses des humains et vénèrent une foule d'esprits et de Fortunes. Ils adorent tout autant leurs ancêtres humains que leurs aïeux spirituels.

Langue : les semi-esprits parlent le commun au sein de leur communauté humaine, mais peuvent aussi converser dans la langue des esprits, commune aux créatures spirituelles.

Noms : les semi-esprits ont généralement des noms humains, bien que leur prénom reflète souvent leur ascendance spirituelle.

Aventuriers : certains semi-esprits ressentent leur différence vis-à-vis de leurs voisins humains avec plus d'acuité que d'autres et choisissent une vie d'aventurier pour trouver leur propre place. Parfois, c'est simplement le goût des voyages qui conduit un semi-esprit à explorer le monde.

Caractéristiques raciales des semi-esprits

Ces caractéristiques sont communes aux trois variétés de semi-esprits.

- Taille moyenne : créatures de taille M, les semi-esprits n'ont aucun bonus ou malus dû leur taille.
- La vitesse de déplacement de base des semi-esprits est de 9 m.
- Vision nocturne : dans des conditions de faible luminosité (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.), les semi-esprits voient deux fois plus loin que les humains et distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- sous-type esprit : les semi-esprits sont affectés par les sorts qui visent uniquement les esprits, comme *protection contre les esprits* et *invisibilité pour les esprits*. Cependant, du fait de leur ascendance humaine, ils sont aussi affectés par des sorts comme *immobilisation de personne* et *charme-personne*.
- Langues : d'office, commun et langue des esprits. Supplémentaires : aquatique, géant, gobelin, hengeyokai, nezumi.
- Classe de prédilection : toutes. La classe de plus haut niveau d'un semi-esprit n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou pas un malus de PX.

Semi-esprits des bambous

Les semi-esprits des bambous disposent des caractéristiques supplémentaires suivantes.

- Bonus racial de +2 aux jets de Sens de la nature.

- Bonus racial de +4 aux jets de Discrétion dans les bois et en forêt.
- Absence de traces : les semi-esprits de bambou ne laissent aucun trace en milieu naturel et ne peuvent être pistés.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques dont le nom comprend les mots « pierre » (y compris « pétrification »), « terre » (y compris « glissement de terrain ») ou « bois », les sorts de shugenja de l'élément terre et les sorts de wu jen liés à la terre ou au bois.
- Une fois par jour, un semi-esprit de bambou peut utiliser *communication avec les animaux* avec n'importe quel animal (reportez-vous à la description de ce sort p.189 du *MdJ*). Ce pouvoir est inné. Il dure une minute (le semi-esprit est considéré comme un lanceur de sort de niveau 1 lorsqu'il l'utilise, quel que soit son niveau réel).

Semi-esprits des rivières

Les semi-esprits des rivières disposent des caractéristiques supplémentaires suivantes.

- Respiration aquatique : les semi-esprits des rivières peuvent respirer sous l'eau comme dans l'air.
- Les semi-esprits des rivières ont une vitesse de déplacement de base en nageant de 9 m. Ils n'ont pas besoin de faire de jet de Natation pour nager normalement. Ils ont un bonus racial de +8 pour tout jet de Natation destiné à accomplir une action spéciale ou à éviter un danger, et ils peuvent toujours choisir de faire 10 à ces jets, même en situation tendue ou menaçante. Ils peuvent utiliser l'action course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques dont le nom comprend le mot « eau », les sorts de shugenja de l'élément eau et les sorts de wu jen liés à l'eau.
- Une fois par jour, un semi-esprit de bambou peut utiliser *communication avec les animaux* avec n'importe quel poisson (reportez-vous à la description de ce sort p.189 du *MdJ*). Ce pouvoir un sort est innée. Il dure 1 minute (le semi-esprit est considéré comme un lanceur de sort de niveau 1 lorsqu'il l'utilise, quel que soit son niveau réel).

Semi-esprits des mers

Les semi-esprits des mers disposent des caractéristiques supplémentaires suivantes.

- Respiration aquatique : les semi-esprits des mers peuvent respirer sous l'eau comme dans l'air.
- Les semi-esprits des mers ont une vitesse de déplacement de base en nageant de 9 m. Ils n'ont pas besoin de faire de jet de Natation pour nager normalement. Ils ont un bonus racial de +8 pour tout jet de Natation destiné à accomplir une action spéciale ou à éviter un danger, et ils peuvent toujours choisir de faire 10 à ces jets, même en situation tendue ou menaçante. Ils peuvent utiliser l'action course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques du registre du feu.
- Un semi-esprit des mers peut faire un jet de Connaissances (nature) ou un jet d'Intelligence inné avec un bonus racial de +2 pour prédire les conditions météorologiques des prochaines 24 h. Le DD est 15.

Vanara

Les vanara forment une race d'humanoïdes simiesques, braves et curieux. On ne trouve pas de vanara à Rokugan.

Personnalité : les vanara sont souvent considérés avec amusement, voire exaspération, par les membres des autres races, qui les trouvent puérils et irritants. Ils sont curieux à l'extrême, harcelant fréquemment leurs interlocuteurs de questions (parfois très personnelles), ramassant de petits objets pour les examiner, poussant des portes pour voir sur quoi elles ouvrent et explorant généralement les lieux où les notions de propriété et d'ordre des humains exigeraient qu'ils n'entrent pas. Ils sont généralement d'une franchise à toute épreuve, ne formulant jamais une opinion négative en termes adoucis et ne cachant jamais leur véritables sentiments. Par ailleurs, ils sont incroyablement loyaux, très courageux quand les circonstances l'exigent et d'une gentillesse innée.

Description physique : les vanara, un peu plus petits que les humains, mesurent de 1,35 m à 1,65 m pour 45 à 70 kg. Leur corps est recouvert d'une courte fourrure, variant du blanc au noir ou au brun en passant par des tons bleu clair. Ils ont une face simiesque, un museau, des joues poilues et une large bouche dépourvue de lèvres. Ils ont une longue queue semi-préhensile, de longs doigts et orteils, et de larges oreilles, mais leurs bras, leurs jambes et leur torse sont proportionnés comme ceux des humains.

Relations avec les autres races : les vanara aiment beaucoup les humains, admirant et respectant leur pouvoir tout en riant sous cape de leur caractère conservateur. Ils s'entendent également bien avec les autres races d'alignement bon, tant que celles-ci les tolèrent. Mais ils détestent le mal, et leur opinion concernant une race ou une espèce entière peut être gâchée par la rencontre d'un seul individu pervers.

Alignement : les vanara sont aussi entiers dans leur caractère chaotique que dans leur penchant vers le bien. Ils n'ont que peu ou pas de respect pour les conventions sociales, les règles qu'ils ne comprennent pas ou les codes de discipline, et ils détestent la tyrannie et l'oppression. Leur seule concession à l'ordre social est leur acceptation du système de castes. Leur religion accepte la possibilité que des individus différents reçoivent divers dons des dieux, bien qu'elle considère également que tous ces dons sont de valeur égale. Par conséquent, les vanara peuvent respecter le fait que la religion soit le monopole de la caste des prêtres chez les humains, sans nécessairement leur accorder le respect et la vénération qui leur sont dus.

Territoires : les vanara vivent dans les forêts denses et les hautes montagnes, bâtissant leurs villages et leurs villes de manière à modifier le moins possible leur environnement naturel. Ils se réunissent en « clans » étendus, un terme assez flou dans la mesure où ils ne tiennent aucun registre des liens de parenté. Ils subsistent de chasse et de cueillette plutôt que d'agriculture. Ils rencontrent rarement les représentants d'autres races, et ne s'y efforcent pas.

Religion : les vanara vénèrent les plus grands esprits de la nature : ceux du soleil, des plus hautes montagnes, des plus anciennes forêts, des fleuves les plus tumultueux. Ils ont pour eux une profonde dévotion personnelle, consacrant au moins une fois par jour prières et chansons à ces êtres divins.

Langue : les vanara parlent le vanaran, une langue qui s'écrit en alphabet commun. Si, pour une oreille humaine, le vanaran n'est qu'un babil mêlé de cris, c'est en réalité un langage complexe et subtil.

Noms : chaque vanara est nommé une semaine après sa naissance, dès que ses parents voient un signe qui leur suggère un nom approprié. Le vanara conserve ce nom toute sa vie et considère toute autre surnom ou terme honorifique comme honteux.

Noms masculins : Amanu, Khanu, Mindra, Rava, Thetsu, Vaki et Vindu

Noms féminins : Aki, Kiri, Ghuna, Lakshi, Sitha, Tani et Vina.

Aventuriers : l'arrivée d'un humain ou d'un membre d'une autre race dans une communauté vanara engendre généralement une épidémie de vocations d'aventuriers chez les jeunes, qui veulent satisfaire leur insatiable curiosité quant à la société du visiteur et parcourir le vaste monde. Les aventuriers vanara s'attachent souvent à des humains, les suivant avec une loyauté et un dévouement sans égal.

Caractéristiques raciales des vanara

- +2 en Intelligence, +2 en Sagesse, -2 en Force : les vanara sont malins et curieux, et leurs sens sont aiguisés. Cependant, leur force physique est limitée par leur carrure modeste.
- Taille moyenne : créatures de taille M, les vanara n'ont aucun bonus ou malus dû àleur taille.
- La vitesse de déplacement de base des vanara est de 9 m.
- La vitesse de base d'escalade des vanara est de 6 m. Ils ont un bonus racial de +8 aux jets d'Escalade et utilisent leur modificateur le plus élevé, à choisir entre Force et Dextérité. Ils peuvent toujours choisir de faire 10, même en situation tendue ou menaçante. Si un vanara choisir une escalade rapide (cf. p. 69 du *MdJ*), il se déplace à une vitesse de 9 m et fait un seul jet d'Escalade chaque round avec une pénalité de –5.
- Vision nocturne : dans des conditions de faible luminosité (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.), les vanara voient deux fois plus loin que les humains et distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Bonus racial de +4 aux jets d'Équilibre et de Saut : les vanara sont agiles et athlétiques, grimpant, sautant et se balançant d'arbre en arbre.
- Bonus racial de +2 aux jets de Discrétion et de Déplacement Silencieux : bien qu'ils aiment faire du raffut, les vanara peuvent se faire très discrets quand les circonstances l'exigent.
- Langues : d'office, commun et vanaran. Supplémentaires : géant, gobelin, langue des esprits, sylvestre.
- Classe de prédilection : chaman. La classe de chaman d'un vanara n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou pas un malus de PX.

Autres races

À Rokugan, les seules races disponibles sont les humains et les nezumi. Dans d'autres univers du *GdO*, les races de ce chapitre sont normalement les seules disponibles, mais selon les désirs du MD, une campagne personnelle peut inclure certaines, voire toutes les races décrites dans le *MdJ* – nains, elfes, gnomes, demi-elfes, halfelins et demi-orques. Ces races pourraient, tout comme celle des humains, trouver leur place dans une telle campagne.

Nains : que les barbares korobokuru soient présents dans la campagne ou non, les nains sont le parangon de la civilisation dans le *GdO*. Leur sens de l'honneur rivalise avec celui des plus nobles samurai humains et ne le cède en rien à leur parfaite connaissance de l'art de la guerre. Les nains sont des maîtres bâtisseurs et peuvent dans votre campagne avoir construit l'équivalent de la Grande Muraille de Chine. Leur société est plutôt martiale et les vendettas entre seigneurs nains et leurs loyaux samurai sont la règle.

- Les personnages nains appliquent leur bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les bakemono et les rats gobelins, ainsi que contre les gobelins, hobgobelins et gobelours.
- Les personnages nains peuvent choisir leur classe de prédilection entre guerrier et samurai.

Elfes : on trouve les elfes du *GdO* soit dans les forêts vierges, loin de la guerre et de la politique des humains, soit en plein cœur de ces querelles, en tant que diplomates et courtisans à la cour des daimyo. Ils sont d'ordinaire soit très barbares, soit très civilisés : parfois, différentes cultures elfes représentent les deux extrêmes dans la même campagne.

- Tous les personnages elfes savent manier une forme d'épée longue appropriée à la campagne, ainsi que la gamme des arcs standard.
- Les personnages elfes peuvent choisir leur classe de prédilection entre magicien et wu jen.

Gnomes : au sein des cultures qui vénèrent les anciens et respectent l'éducation, les gnomes occupent souvent une place de choix, bien qu'ils restent des conseillers de l'ombre. Les gnomes sont les experts bureaucrates de certaines sociétés du *GdO*, jouant le rôle de professeurs particuliers pour de jeunes humains qui préparent leur entrée et leur carrière dans la machine complexe du gouvernement. Ils conservent également leur affinité traditionnelle avec les machines plus concrètes, concevant des feux d'artifice, des cerfs-volants et des mécanismes précis.

- Les personnages gnomes appliquent leur bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les bakemono et les rats gobelins, ainsi que contre les kobolds, gobelins, hobgobelins et gobelours.
- Les personnages gnomes peuvent choisir leur classe de prédilection entre illusionniste et wu jen.

Demi-elfes : la personnalité et la culture des demi-elfes du *GdO* dépend largement du rôle des elfes. Si les elfes sont des courtisans civilisés, les demi-elfes sont très répandus, acceptés à la fois chez les humains et les elfes, et généralement à l'aise parmi les deux. Si les elfes sont isolés et sauvages, les demi-elfes sont rares, et ni les elfes ni les humains ne savent trop quoi faire d'eux. Dans ce cas, les demi-elfes subissent le mépris généralement réservé aux demi-orques.

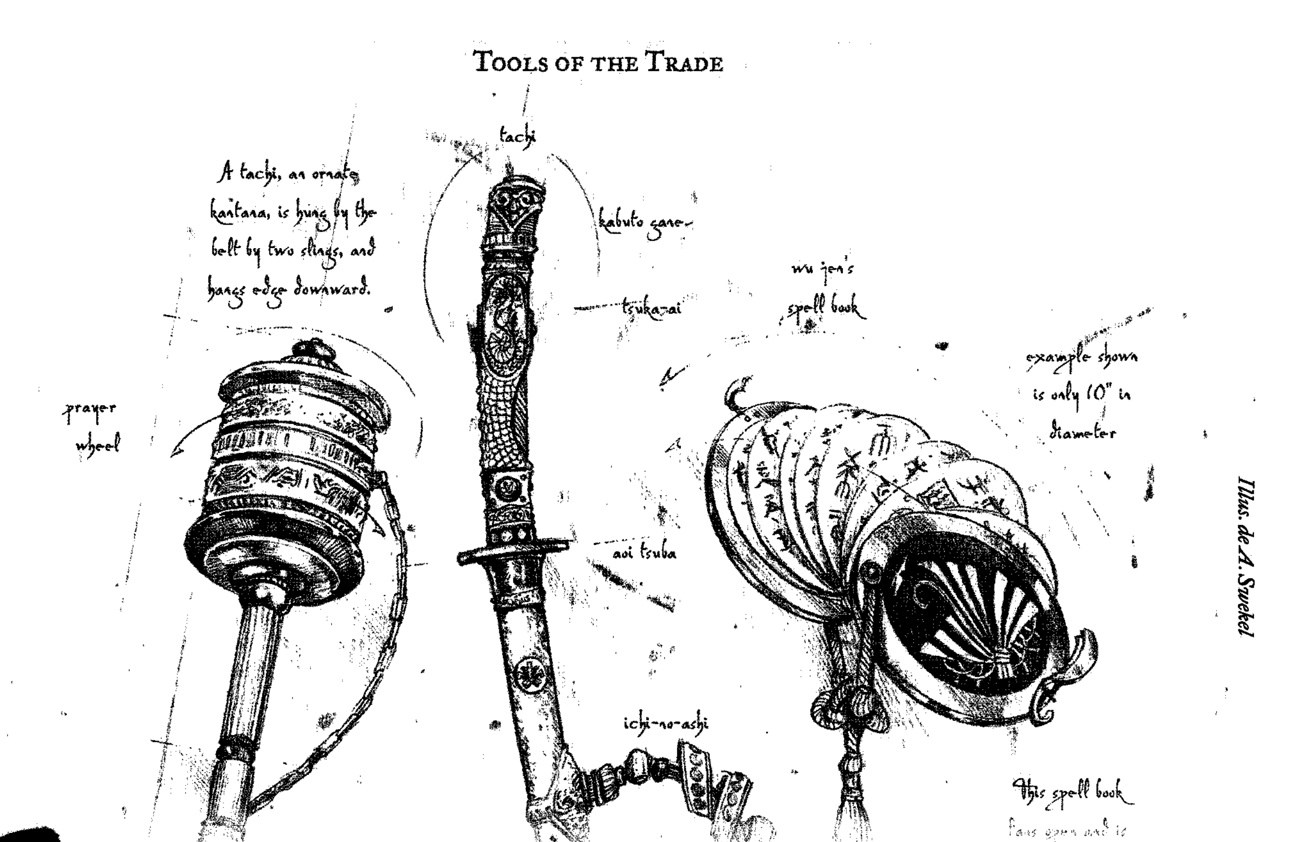
- Les caractéristiques des demi-elfes restent les mêmes que celles du *MdJ*.

Demi-orques : curieusement, certaines sociétés du *GdO* acceptent les orques comme des égaux, dans une nation vaste et bien réglée. Ces sociétés sont rares, mais elles existent. Même pour ces cultures généreuses, la plupart des demi-orques se retrouvent au bas de l'échelle sociale, incapables de s'élever dans une société qui valorise la culture et l'éducation. Les demi-orques n'y sont toutefois pas rares, bien qu'ils soient presque toujours d'extraction modeste. La plus haute ambition d'un demi-orque est généralement de servir en tant que garde d'un temple ou d'un palais. Dans les empires où les eunuques jouent un rôle importants, beaucoup de demi-orques deviennent eunuques, et même sorciers eunuques (cf. ch. 3).

- Les caractéristiques des demi-orques restent les mêmes que celles du *MdJ*.

Halfelins : certains groupes de halfelins ont pour seul rôle celui de marchands et d'ambassadeurs vers les terres centrales du *GdO*. Ils peuvent même convoyer la soie vers des terres lointaines où paladins et druides remplacent samurai et shugenja ! D'autres halfelins sont de farouches nomades, chevauchant des poneys de guerre au poil long dans les steppes situées aux limites des contrées civilisées. Ces belliqueux halfelins pourraient bien être le peuple que la Grande Muraille des nains était destinée à repousser.

- Les caractéristiques des halfelins restent les mêmes que celles du *MdJ*.



Comme les règles de base, le *Guide de l'Orient* (*GdO*) offre onze classes de personnages joueurs qui sont détaillées dans ce chapitre. Mais comme certaines classes du *Manuel des Joueurs* (*MdJ*) ne sont pas disponibles et d'autres nécessitent des ajustements, ce chapitre en présente cinq nouvelles.

Barbare : combattant féroce qui s'en remet à son instinct et à sa rage pour triompher. Cette classe, en dehors des considérations culturelles, reste inchangée par rapport au *MdJ*.

Chaman : intermédiaire entre les mortels et les esprits, il maîtrise la magie divine. Cette classe est détaillée dans ce chapitre.

Ensorceleur : lanceur de sort doté de talents magiques innés. Cette classe, en dehors des considérations culturelles, reste inchangée.

Guerrier : combattant inégalé dans le maniement des armes. Cette classe, en dehors des considérations culturelles et de quelques dons supplémentaires, reste inchangée.

Moine : un spécialiste des arts martiaux rapide et puissant, aux pouvoirs exotiques. Les moines peuvent personnaliser leurs pouvoirs et se multiclasser librement.

Rôdeur : combattant des forêts et des grands espaces. Cette classe, en dehors des considérations culturelles, reste inchangée.

Roublard : mi-éclaireur, mi-espion, il triomphe par la ruse plutôt que par la force brute. Cette classe, en dehors des considérations culturelles et du maniement des armes, reste inchangée.

Samurai : noble guerrier soumis à un code d'honneur et de loyauté. Cette classe est détaillée dans ce chapitre.

Shugenja : Maître des forces élémentaires, et personnalité religieuse usant de magie divine. Cette classe est détaillée dans ce chapitre.

Sohei : Moine guerrier défenseur d'un temple ou d'un monastère. Cette classe est détaillée dans ce chapitre.

Wu jen : maître des arts mystiques. Cette classe est détaillée dans ce chapitre.

Abréviations : barb = barbare ; cham = chamane ; ens = ensorceleur ; gue = guerrier ; moi = moine ; rôd = rôdeur ; rou = roublard ; sam = samurai ; shu = shugenja ; soh = sohei ; wuj = wu jen.

BARBARE



Dans le *GdO* comme dans le *MdJ*, les barbares sont des étrangers, des marginaux. Certains guerriers du Clan de la Licorne, les Yabanjin des steppes glacées du nord, les Ujik-hai des Terres Brûlées ou les « bushi » nezumi peuvent appartenir à la classe des barbares. Dans d'autres univers de campagne, les nomades des steppes, les tribus de la jungle et les korobokuru sont tous barbares. D'où qu'ils viennent, les barbares utilisent des armes exotiques, sont bizarrement vêtus, parlent une langue étrangère et s'accommodent difficilement du formalisme rigide de la culture « civilisée ».

Aventure : comme indiqué dans le *MdJ*, c'est par l'aventure qu'un personnage barbare – d'où qu'il vienne – trouve sa place dans la société. Bien que le barbare ne puisse espérer être reconnu par un daimyo ou accéder à un vrai statut social, il se sentira, au sein d'un groupe d'aventuriers, l'égal des samurai et des shugenja. Cela suffit à certains barbares ; d'autres, contre toute attente, espèrent que leurs hauts faits leur fraieront une place dans la noblesse.

Antécédents : par définition, les barbares sont issus de cultures marginales. C'est la famine, l'invasion de leurs foyers ou tout autre catastrophe qui pousse les aventuriers barbares à s'expatrier vers les royaumes et les empires. À Rokugan, les barbares du clan de la Licorne peuvent parcourir l'Empire par goût des voyages et, ainsi, se trouver entraînés dans des aventures sans fin.

Races : à Rokugan, les humains du clan de la Licorne, les étrangers et les nezumi sont les plus adaptés à la classe de barbare ; les gobelins et les ogres de l'Outremonde peuvent également être des barbares. Dans d'autres univers, les barbares sont essentiellement korobokuru ou humains.

Autres classes : à Rokugan, les barbares du clan de la Licorne sont aussi hautains que les samurai et se considèrent comme tels, ne considérant que les shugenja comme leur égaux. Les autres barbares, et ce dans tous les univers de jeu, admirent les nobles samurai et shugenja ou méprisent ces gringalets ramollis par le confort de la civilisation. Les barbares s'entendent avec les rôdeurs, qui sont aussi rudes qu'eux, et les roublards. Si la plupart des sociétés barbares ont des sorciers, des chamans et des prêtres, les barbares ne font confiance qu'aux shugenja et autres lanceurs de sorts qui ont dûment fait leurs preuves.

Informations techniques : identiques à celles du *MdJ*. À Rokugan, les barbares portent souvent des armures et des armes étrangères à l'Empire d'Émeraude, que vous trouverez dans les tables d'équipement du *MdJ*.

Chaman



Tandis qu'un prêtre voit en toute chose l'œuvre des dieux, les chamans affirment que les dieux eux-mêmes sont partout. Les chamans sont les intermédiaires entre le monde des mortel et celui des esprits, vaste multitude d'êtres vivants qui insufflent l'essence divine à l'univers. En communiquant avec les esprits des ancêtres et de la nature, les démons et les esprits les plus puissants, que certains considèrent comme des dieux, les chamans jouent un rôle vital dans les univers du *GdO*. Le chaman leur offre des sacrifices et des services, leur adresse des prières en échange de sorts et d'autres pouvoirs magiques. À l'exception de certains membres du clan du Lion qui « parlent aux esprits », on ne trouve pas de chaman à Rokugan, où les shugenja remplissent ce rôle.

Aventure : c'est rarement de leur propre chef que les chamans partent à l'aventure, mais plutôt en raison de leur relation unique avec le royaume des esprits. Les esprits des ancêtres ont souvent leurs propre plans – actes manqués ou vengeances – et en appellent à leurs descendants chamans pour les mener à bien. Paysans et nobles s'en remettent souvent aux chamans pour se débarrasser d'esprits maléfiques ou de morts-vivants. Même les esprits de la nature, qui se tiennent habituellement à l'écart des affaires humaines, peuvent demander l'aide d'un chaman si une influence maléfique (comme un bajang ou un buso) perturbe l'ordre naturel. Les chamans qui commercent avec les esprits maléfiques finissent souvent par commettre d'abominables crimes. Leurs dons sont à la fois une bénédiction et un fardeau, et ils se sentent parfois des pions sur l'échiquier des esprits.

Profil : les chamans utilisent la magie divine, un peu comme les prêtres, mais en plus de guérir, les chaman peuvent contacter les esprits et communiquer avec eux, gagner leurs faveurs et se protéger de leur influence. Les sorts des chamans sont plus tournés vers la nature que ceux des prêtres. Ce sont les esprits, non les dieux, qui accordent leurs sorts aux chamans.

Les chamans ont des pouvoirs contre les morts-vivants, mais moins que les prêtres. Ils ne sont pas non plus aussi bon combattants, bien qu'ils apprennent le combat à mains nues en gagnant des niveaux.

Alignement : la plupart des chamans sont bons, agissant avec les esprits ancestraux bénéfiques contre les mauvais esprits et les morts-vivants. Cependant, quelques chamans s'alliant aux esprits du mal, utilisant le pouvoir qu'ils leurs donnent pour accroître leur propre puissance.

Antécédents : c'est parce qu'on a un don naturel pour communiquer avec les esprits qu'on devient chaman et non le contraire. Comme pour les ensorceleurs, ce don se manifeste à la puberté, bien que même quelques jeunes enfants ont parfois l'étrange pouvoir de voir les esprits et de communiquer avec eux. Mais faire d'un enfant ou d'un jeune adulte doué un puissant chaman n'est pas facile. D'ordinaire, l'aspirant chaman passe des mois dans la nature, jeûnant et communiant avec les esprits, jusqu'à ce qu'il trouve deux esprits tutélaires avec lesquels il entretiendra une relation formelle et ritualisée. Ils lui donneront ses premiers sorts, faisant alors de lui un chaman à part entière.

Races : on trouve des chamans de toutes races, bien que leur conception des esprits varie. La plupart sont humains car c'est la race humaine qui est la moins en harmonie avec le monde des esprits et a le plus besoin d'intermédiaires pour communiquer avec eux. Les hengeyokai et les semi-esprits se considèrent comme des esprits eux-mêmes et ne ressentent guère le besoin de les vénérer. Les chamans hengeyokai, plutôt rares, s'associent avec des esprits sur une base de respect mutuel plutôt que d'adoration. Les chamans semi-esprits sont plus répandus et vénèrent à la fois les ancêtres humains et les esprits de la nature. Les vanara sont souvent chamans car ils ont un grand respect pour les esprits. Les chamans nezumi et korobokuru sont rares, mais ont des pratiques similaires à celles de leurs équivalents humains.

Autres classes : si nul ne crache sur les talents, de guérison et autres, des chamans au sein d'un groupe, ils suscitent surtout crainte, émerveillement ou respect chez la plupart des aventuriers. Leurs pouvoirs sont d'un autre monde et les manifestations des esprits qui les leurs confèrent mettent parfois mal à l'aise les roublards et les guerriers terre à terre. Le chaman a une place unique et parfois dangereuse à la frange du monde des esprits, ce qui est déroutant pour nombre de personnages. Pour leur part, les chamans sont conciliants avec la plupart des autres classes, offrant leurs pouvoirs pour le bien du groupe tout entier.

Informations techniques

Les chamans ont les particularités suivantes :

Caractéristiques : la Sagesse détermine la puissance et le nombre de sorts que le chaman peut lancer par jour, ainsi que la difficulté pour y résister. Pour lancer un sort, le chaman doit avoir un score de Sagesse de 10 + le niveau du sort. Un chaman obtient des sorts supplémentaires en fonction de sa Sagesse. Le Degré de Difficulté d'un jet de sauvegarde contre un sort de chaman est de 10 + niveau de sort + modificateur de Sagesse du chaman. Un score élevé de Constitution augmente le nombre de points de vie d'un chaman et un grand Charisme augmente ses jets de sauvegarde.

Alignement : au choix.

Dés de vie : d6

Compétences de classe

Les compétences de classe du chaman (et la caractéristique dont chacune dépend) sont Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (esprits) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Connaissance des sorts (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Scrutation (compétence exclusive). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ*.

Points de compétence au niveau 1 : (4 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe des chamans.

Armes et armures : les chaman savent manier toutes les armes courantes et les armures légères. Notez qu'une armure plus lourde que l'armure de cuir impose un malus aux jets d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Évasion, Saut et Vol à la tire. Les jets de Natation s'accompagnent d'un malus de –1 tous les 2,5 kilos d'équipement transporté (armure comprise).

Sorts : le chaman lance des sorts divins, comme indiqué table 2-1 (cf. ci-dessous). Il peut invoquer et lancer tous les sorts de la liste de sorts de chaman (cf. ch. 7), du moment qu'il est de niveau suffisant (les restrictions d'alignement signifient que l'utilisation de certains sorts peuvent avoir des conséquences déplaisantes). Le Degré de Difficulté d'un jet de sauvegarde contre un sort de chaman est de 10 + niveau de sort + modificateur de Sag du chaman. Les chamans n'acquièrent pas leurs sorts dans des livres ou des parchemins, ni par l'étude. Ils méditent et prient pour les recevoir des nombreux esprits (de la nature, des animaux, des ancêtres, et d'autres) avec lesquels il communiquent. Chaque chaman doit choisir le moment du jour auquel il conversera tranquillement avec les esprits pour regagner son nombre quotidien de sorts (à l'aurore ou à midi pour les bons, et au crépuscule ou à minuit pour les mauvais en général). Le repos n'a aucun effet sur la préparation des sorts du chaman.

En plus de ses sorts normaux, un chaman gagne un sort de domaine pour chaque niveau de sort à partir du niveau 1. Quand un chaman prépare un sort de domaine, il doit s'agir d'un de ses deux domaines (voir détails ci-dessous).

Esprits, domaines et sorts de domaine : choisissez deux domaines pour votre chaman. Chacun représente un esprit particulier avec lequel vous avez une relation spéciale : un défunt (un de vos ancêtres en général), un esprit animal ou de la nature. Chacun vous donne accès à un sort de domaine pour chaque niveau de sort en partant du niveau 1, ainsi qu'un pouvoir accordé. Le chaman gagne les pouvoirs accordés par les deux domaines choisis. Ne pouvant préparer qu'un sort de domaine pour chaque niveau de sort, un chaman doit choisir lequel des deux préparer pour la journée, dans son « emplacement de sort de domaine ». Si un sort de domaine n'apparaît pas dans la liste de sorts de chaman, le chaman ne peut le préparer que dans « l'emplacement de sort de domaine ». Les sorts de domaine et les pouvoirs accordés sont décrits au chapitre 7.

Quand un chaman atteint le niveau 11, il peut choisir un 3e domaine et accède aux sorts et au pouvoirs de ce domaine. Chaque jour, il peut préparer deux sorts de domaine de certains niveaux de sort, comme indiqué par la table 2-1.

Incantation spontanée : les chamans bons peuvent transformer leur énergie magique en sort de soin sans l'avoir préparé à

Table 2-1 : Le chaman

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vig	Jet de Réf	Jet de Vol	Spécial	Nombre de sorts par jour* : 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1er	+0	+0	+0	+2	Attaque à mains nues, compagnon animal	3	1+1	–	–	–	–	–	–	–	–
2e	+1	+0	+0	+3	Vision éthérée	4	2+1	–	–	–	–	–	–	–	–
3e	+2	+1	+1	+3	Renvoi ou intimidation des morts-vivants	4	2+1	1+1	–	–	–	–	–	–	–
4e	+3	+1	+1	+4	Don supplémentaire	5	3+1	2+1	–	–	–	–	–	–	–
5e	+3	+1	+1	+4	Faveur d'un esprit	5	3+1	2+1	1+1	–	–	–	–	–	–
6e	+4	+2	+2	+5		5	3+1	3+1	2+1	–	–	–	–	–	–
7e	+5	+2	+2	+5		6	4+1	3+1	2+1	1+1	–	–	–	–	–
8e	+6/+1	+2	+2	+6	Don supplémentaire	6	4+1	3+1	3+1	2+1	–	–	–	–	–
9e	+6/+1	+3	+3	+6		6	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	–	–	–	–
10e	+7/+2	+3	+3	+7		6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	–	–	–	–
11e	+8/+3	+3	+3	+7	Troisième domaine	6	4+2	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	–	–	–
12e	+9/+4	+4	+4	+8	Don supplémentaire	6	4+2	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	–	–	–
13e	+9/+4	+4	+4	+8		6	4+2	4+2	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	–	–
14e	+10/+5	+4	+4	+9		6	4+2	4+2	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	–	–
15e	+11/+6/+1	+5	+5	+9		6	4+2	4+2	4+2	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	–
16e	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Don supplémentaire	6	4+2	4+2	4+2	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	–
17e	+12/+7/+2	+5	+5	+10		6	4+2	4+2	4+2	4+2	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
18e	+13/+8/+3	+6	+6	+11		6	4+2	4+2	4+2	4+2	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
19e	+14/+9/+4	+6	+6	+11		6	4+2	4+2	4+2	4+2	4+2	4+1	4+1	3+1	3+1
20e	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Don supplémentaire	6	4+2	4+2	4+2	4+2	4+2	4+1	4+1	4+1	4+1

* En plus du nombre de sorts par jour indiqué pour les sorts de niveaux 1 à 9, le chaman a un sort de domaine pour chaque niveau de sort, en partant du premier, représenté par le « +1 » de la liste. Ces sorts s'ajoutent aux sorts supplémentaires obtenus grâce à une Sagesse élevée.

l'avance. Le chaman peut « perdre » un sort préparé pour lancer n'importe quel sort de *soin* (tout sort dont le nom comporte le mot « *soin* ») d'un niveau inférieur ou égal. Par exemple, un chaman bon qui a préparé *bénédiction* (sort de niveau 1) peut le perdre pour lancer *soins légers* (également niveau 1) Les chamans bons peuvent lancer ainsi des sorts de *soin* parce qu'ils maîtrisent l'utilisation des énergies positives.

Les chamans mauvais, maîtres des énergies négatives, ne peuvent convertir les sorts préparés en sorts de *soin* mais peuvent en faire des sorts de *blessure* (dont le nom contient « blessure »).

Un chaman neutre peut convertir les sorts en *soin* ou *blessure* (au choix du joueur), selon qu'il est plus à l'aise avec l'énergie positive ou négative. Une fois ce choix fait, il ne peut être modifié. Ce choix détermine également si le chaman neutre renvoie ou intimide les morts-vivants (cf. ci-dessous).

Un chaman ne peut pas utiliser l'incantation spontanée pour convertir des sorts de domaine en sorts de *soin* ou de *blessure*. Ces sorts proviennent des esprits particuliers liés au chaman et non de l'énergie divine en général.

Sorts d'alignement bon, chaotique, loyal, mauvais : un chaman ne peut pas lancer de sort dont l'alignement est opposé au sien. Un chaman bon ne peut pas lancer de sort mauvais et vice versa. Les sorts associés aux alignements du chaos, du mal, de la loi et du bien sont identifiés comme tels à la ligne « École, branche et registre ».

Attaque à mains nues : le chaman gagne le don supplémentaire Science du combat à mains nues.

Compagnon animal : un chaman du 1er niveau peut commencer le jeu avec un compagnon animal. Le Chaman s'est lié d'amitié avec lui grâce au sort *amitié avec les animaux* (cf. p. 173 du *MdJ*). Il peut avoir jusqu'à deux dés de vie (si le chaman est de niveau 1, cet animal est assez loyal pour l'accompagner, même si un chaman ne peut garder que des amis animaux dont le total de dés de vie ne dépasse pas son niveau). Sinon, le chaman peut avoir plus d'un compagnon animal, à condition que le total des DV des animaux n'excède pas 2. Le chaman peut également lancer *amitié avec les animaux* durant le jeu.

Vision éthérée : un chaman au moins du 2e niveau peut percevoir les créatures éthérées (esprits compris) aussi facilement que le monde matériel Le chaman peut facilement les distinguer des créatures tangibles car elles paraissent translucides et floues.

Renvoi ou intimidation des morts-vivants : quand un chaman atteint le 3e niveau, il gagne la capacité surnaturelle de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants. Il peut l'utiliser (modificateur de Cha +3) fois par jour. Il repousse les morts vivants comme un prêtre de deux niveaux au dessous. Les chamans neutres doivent choisir s'ils renvoient ou intimident les morts-vivants (cf. Incantation spontanée, ci-dessus).

Emprise sur les morts-vivants : un chaman peut choisir le don Emprise sur les morts-vivants qui lui permet d'utiliser renvoi de morts-vivants quatre fois de plus par jour. Un chaman peut le choisir plusieurs fois, gagnant quatre renvois chaque fois.

Don supplémentaire : au 4e niveau, et tous les quatre niveaux ensuite, le chaman gagne un don d'arts martiaux supplémentaire. Le chaman doit le choisir dans la liste suivante : Esquive, Expertise du combat (Frappe karmique), Expertise du combat renforcée, Frappe défensive, Parade de projectiles (Prise martiale), Projection au loin, Projection défensive, Science de la lutte (Étranglement, Étreinte de la terre), Science du croc-en-jambe, Uppercut (Frappe de l'étoile filante, Paralysie, Frappe déséquilibrante, Frappe douloureuse).

Faveur d'un esprit : un chaman du niveau 5 ou plus ajoute son modificateur de Charisme (s'il est positif) à tous les jets de sauvegarde.

ENSORCELEUR



Les ensorceleurs de Rokugan lancent des sorts profanes qui ne font pas appel aux éléments. Parmi eux, les adeptes de la magie du sang (appelés maho-tsukai), qui inspirent effroi et mépris, les chamans nezumi et les étrangers comme les Yabanjin et les Ujik-hai (cf. plus haut la classe de barbare). Comme les barbares, la plupart des ensorceleurs sont des étrangers à Rokugan, bien que les maho-tsukai puissent se faire passer pour des shugenja traditionnels.

Dans d'autres univers de campagne, sorciers et wu jen sont parfaitement identiques aux yeux de la plupart des gens. Comme les ensorceleurs du *MdJ*, beaucoup affirment descendre des dragons (ceux décrits au ch. 9 de ce supplément).

Aventures : la plupart des ensorceleurs partent à l'aventure pour accroître leurs pouvoirs magiques. Un adeptes de la magie du sang peut chercher des parchemins écrits de la main du plus grand maho-tsukai jamais connu, l'ensorceleur mort-vivant Iuchiban. Un nezumi ou un ensorceleur étranger peut partir à l'aventure pour les mêmes raisons qu'un barbare : pour s'intégrer, à un groupe ou à la société rokugani.

Alignement : les adeptes de la magie du sang sont toujours mauvais. Les autres tendent vers le chaos, et rares sont les bons. La plupart sont entièrement neutres.



Antécédents : comme les barbares, les ensorceleurs (même les maho-tsukai) sont des étrangers à Rokugan, où la magie ritualisée est l'affaire des shugenja. Les étrangers et les nezumi pensent généralement que leur pouvoirs les ont choisis plus qu'ils ne les ont cherchés, et se sentent accablés et responsables de leur bon usage. Ces personnages sont souvent formés par des anciens chamans et ensorceleurs de leur tribu. Par ailleurs, les adeptes de la magie du sang cherchent le pouvoir pour le pouvoir, quitte à ce qu'il les corrompe corps et âme. Ils apprennent les rituels dans des parchemins interdits, des textes cachés ou même par l'intermédiaire des oni de l'Outremonde.

Races : les humains des terres étrangères et les nezumi sont les plus susceptibles de devenir ensorceleurs. Les adeptes de la magie du sang sont toujours humains, et peuvent venir de n'importe quel clan, en particulier ceux du Phénix et de la Licorne. Les créatures de l'Outremonde, dont les gobelins et les ogres, peuvent aussi être ensorceleurs.

Autres classes : la réputation des ensorceleurs suscite crainte et rejet de la part des autres classes. La plupart ne s'en soucient guère : la peur et le respect des autres leur permettent d'atteindre leurs propres buts. Parfois, un ensorceleur peut s'associer à d'autres et développer des relations personnelles avec eux.

Informations techniques : identiques à celles du *MdJ*. Les ensorceleurs peuvent choisir entre la liste de sorts des magiciens/ensorceleurs du *MdJ* et celle des wu jen (cf. ch. 7).

Pour lancer les plus puissants sorts de maho (magie du sang), qui puisent leur énergie du sang, les ensorceleurs doivent adopter la classe de prestige de maho-tsukai (cf. ch. 12).

GUERRIER



Les guerriers du *GdO* sont des soldats ou des mercenaires endurcis, des chefs de bandes de bandits, des seigneurs de la guerre : tous les combattants manquant d'honneur ou dont les origines sont trop modestes pour être samurai. Le *bushido* ne s'applique pas aux guerriers ordinaires. Les ronin sont des guerriers, comme beaucoup de soldats de métier. À Rokugan, même certains samurai – ceux du clan du Scorpion qui n'ont que faire du *bushido* – sont des guerriers.

Aventure : la plupart des guerriers partent en quête de pouvoir et de richesse. Certains, plus rares, suivent l'exemple du ronin rokugani Ginawa (aujourd'hui Akodo Ginawa) qui sauva l'Empereur Toturi lors de la bataille de la porte de l'oubli et obtint en retour sa place parmi les clans.

Antécédents : il y a deux sortes de ronin. Les « ronin de clan », qui vivent dans l'espoir de retrouver leur honneur, sont des membres des clans déchus, la plupart du temps parce qu'ils ont laissé mourir leur seigneur – au combat ou sous la lame d'un assassin. Les «véritables ronin » n'ont jamais appartenu aux clans et sont issus d'une famille de ronin.

Parmi les autres guerriers de Rokugan, on trouve les bushi du clan du Scorpion, qui n'ont pas l'alignement requis pour être samurai, et les mercenaires, souvent issus de la famille Yoritomo.

Les guerriers d'autres univers de campagnes sont généralement conformes aux règles du *MdJ*.

Races : à Rokugan, les guerriers sont souvent des humains, mais également des nezumi et des créatures de l'Outremonde. Un homme-rat guerrier est bien plus entraîné que ceux de sa race et peut avoir été l'élève d'un samurai du clan du Crabe.

Dans d'autres univers, les guerriers peuvent être de toutes origines. La plupart des hengeyokai guerriers ont une forme animale de crabe, chien, renard, raton laveur ou rat et ont un style de combat dur et déchaîné. Les guerriers korobokuru sont l'élite de leur armée (la plupart sont des barbares). Les guerriers semi-esprits sont d'origines diverses, comme les humains. Les guerriers vanara sont plus vifs que brutaux, mais leur loyauté et leur bravoure au combat sont extraordinaires.

Autres classes : si les samurai de Rokugan méprisent les guerriers ordinaires, la réciproque est parfois vraie. Certains guerriers pensent que le *bushido* n'est qu'un leurre et que ceux qui se plient à ses règles ne sont guère dignes de confiance. Les guerriers s'entendent plus volontiers avec des roublards et des ensorceleurs qu'avec des samurai et des shugenja.

Dans d'autres univers de campagne, les guerriers, sachant qu'ils doivent aussi compter avec la magie et la discrétion, s'associent à des chaman, des wu jen, des roublards et des moines.

Informations techniques : comme indiqué dans le *MdJ*, sous réserve de la précision qui suit.

Dons supplémentaires : Attaque à terre et Expertise du combat renforcée (cf. ch. 4) s'ajoutent à la lise des dons supplémentaires des guerriers.

MOINE



Les monastères où les moines sont formés aux arts mystiques et martiaux sont bien plus répandus dans le *GdO* que dans le monde du *MdJ*.

Aventures : les moines aventuriers sont répandus car leurs croyances et leur style de vie les mènent à se frotter au monde. Si certains moines passent leur temps à former des samurai dans les dojos des clans, à enseigner les écritures dans des monastères isolés ou à chercher seuls la perfection, beaucoup d'autres tirent leur enseignement des voyages et trouvent des disciples prometteurs parmi les aventuriers et même les ronin. Après tout, qui a plus besoin d'illumination que ceux qui sont au premier rang du combat contre les ténèbres ? Et à quoi sert la discipline si elle n'est mise à l'épreuve dans le monde réel ?

Antécédents : comme indiqué dans le *MdJ*, les moines sont formés dans des monastères ou par un *sensei* particulier. Les disciples des monastères sont de toutes origines : enfants trouvés ou orphelins élevés par les moines, paysans heimin ou hinin, nobles samurai, généraux retirés, semi-esprits et hengeyokai, et même d'occasionnels nezumi, korobokuru ou vanara peuvent consacrer leur vie à l'illumination et apprendre les disciplines spirituelles et physiques enseignées par les moines. Quelle que soit leur origine sociale ou raciale, les moines se dévouent corps et âme à l'illumination, ne se sentant liés qu'aux autres moines, et non à un clan ou une famille. Dans l'ordre céleste de la société rokugani, les moines sont les égaux des fermiers heimin, quelle que soit leur naissance.

Les moines vigilants de Rokugan sont les champions de l'illumination, les ennemis du mal, qu'il s'agisse de la menace de l'Outremonde ou simplement de l'ignorance. Depuis la bataille de la porte de l'oubli, les moines de Rokugan ont réalisé que ce n'était pas en s'isolant qu'ils protégeraient le monde et adopté une stratégie plus agressive dans leur enseignements du Tao. Les rangs des moines grossissent donc et bien des samurai et des shugenja apprennent au moins les bases de l'enseignement de Shinsei.

Races : à Rokugan, la plupart des moines sont humains, dont un grand nombre du clan du Dragon. Il est extrêmement rare de voir des moines non humains dans des monastères, généralement réservés aux humains.

Dans d'autres univers, les races proches des humains (hengeyokai et semi-esprits) sont plus susceptibles de devenir

que les plus sauvages (korobokuru, nezumi ou vanara). Les races non humaines ne disposent pas de monastères en propre, mais sont formés et étudient dans des communautés humaines ou avec un *sensei* humain.

Autres classes : à Rokugan, bien que leurs valeurs et les buts soient plutôt différents de ceux des membres des autres classes, les moines pensent que leur devoir est d'enseigner et d'œuvrer dans toutes les classes de l'Empire. Ils peuvent le faire avec une certaine condescendance, mais reconnaissent généralement l'utilité de ceux qui ne sont pas moines dans la protection de Rokugan contre les périls ancestraux. Ils les éduquent afin que le peuple de Rokugan soit illuminé, condition indispensable pour triompher du mal.

Dans d'autres univers, les moines sont conscients de l'utilité du groupe et coopèrent volontiers avec les membres de toutes les classes.

Informations techniques : à quelques exceptions près (cf. ci-dessous), les moines du *GdO* sont soumis aux mêmes règles que ceux du *MdJ*.

Compétences de classe : Connaissances (religion) est une compétence de classe pour les moines.

Armes : les moines maîtrisent le maniement des armes suivantes : cotterel, gourdin, arbalète (légère ou lourde), dague, javeline, jitte, kama, nunchaku, bâton, sai, shuriken et tonfa. Les moines peuvent utiliser une des armes suivantes avec leur bonus d'attaque à mains nues : cotterel, gourdin, jitte, kama, lajatang, nekode, nunchaku, bâton, sai, fléau à trois sections et tonfa.

Dons supplémentaires : aux 1er, 2e et 6e niveaux, le moine peut sacrifier une aptitude de classe (attaque étourdissante au 1er, parade de projectiles au 2e ou science du croc-en-jambe au 6e) pour gagner n'importe quel don supplémentaire d'arts martiaux, choisi dans la table 6-1 (cf. p. 80), mais il doit remplir toutes les conditions requises. Ce don supplémentaire peut permettre à un moine de prétendre à la maîtrise d'un style d'arts martiaux.

Moines multiclassés : les moines du *GdO* peuvent être multiclassés et revenir librement à la classe de moine.

RÔDEUR



Souvent appelés éclaireurs ou pisteurs, les rôdeurs du *GdO* sont des guerriers intimement liés à la terre et dévoués au combat un type d'ennemi particulier. Les rôdeurs types de Rokugan sont les éclaireurs de la famille Hiruma : des samurai du clan du Crabe qui connaissent l'Outremonde comme leur poche et combattent ses habitants maléfiques avec un talent et une férocité inégalés.

Aventures : les rôdeurs comptent parmi les plus « aventureux » personnages du *GdO*, du moins dans l'acception du terme dans DUNGEONS & DRAGONS, dans la mesure où ils sont les plus susceptibles de s'aventurer dans la nature uniquement pour tuer des monstres. De plus, ils travaillent avec des armées de samurai et de guerriers, les guidant en terrain dangereux et reconnaissant les positions ennemies.

Antécédents : au sein du clan du Crabe, les talents des rôdeurs sont enseignés dans une école, qui tire sa fierté de son importance dans le système de défense de l'Empire contre l'Outremonde. Les autres rôdeurs subissent une formation plus informelle, souvent sous l'égide d'un mentor ou d'un parent.

Races : à Rokugan, on trouve surtout les rôdeurs au sein des clans du Crabe (surtout chez les Hiruma et leur école d'éclaireurs) et de la Licorne, et chez les nezumi. Dans d'autres univers, les non humains font d'excellent rôdeurs, en raison de leur forte connexion avec les mondes naturel et spirituel. Les rôdeurs hengeyokai ont souvent une forme animale de chat, de grue, de renard, de lièvre, de singe, de raton laveur, de rat ou de moineau et utilisent leur discrétion et leurs talents sous cette forme pour éclairer et espionner. Les rôdeurs korobokuru sont d'excellents pisteurs et sont très proches des esprits de la nature de leur région. Les rôdeurs semi-esprits sont chez eux dans la nature et sont dotés de capacités spéciales qui accroissent leur efficacité. La discrétion et l'agilité des rôdeur vanara en font des rôdeurs efficaces et des adversaires mortels pour leurs ennemis de prédilection.

Autres classes : à Rokugan, la plupart des rôdeurs humains se considèrent comme des samurai et traitent ceux-ci en égaux, les shugenja avec presque autant d'égard et les autres classes comme très inférieures. Mais tous les rôdeurs sont assez pragmatiques pour apprécier la contribution de tous les membres d'un groupe d'aventuriers, quel que soit leur statut, et travailleront de concert avec eux, même si l'égalité sociale est hors de question.

Informatiques techniques : identiques à celles du *MdJ*. Bien que les rôdeurs puissent combattre avec deux armes, rares sont ceux qui le font à Rokugan.

ROUBLARD



Des voleurs des rues et des bandits de grand chemin aux courtisans et nobles perfides, les roublards sont répandus quoique souvent presque invisibles derrière leur façade respectable dans le *GdO* : officiels, diplomates et émissaires (la plupart ont cependant plutôt la classe de PNJ expert ou noble). Ils sont aussi difficile à classifier que leurs confrères « classiques » car leurs compétences, rôles et origines sont tout aussi variés.

Aventures : les roublards partent à l'aventure pour diverses raisons, mais généralement avec un point commun : l'aventure sert leur ambition personnelle. Qu'il s'agisse de la quête simple d'une promotion ou du pouvoir ou qu'elle soit aussi complexe que le réseau d'allégeances d'un membre du clan du Scorpion, ce sont les désirs d'un roublard qui l'incitent à l'aventure.

Antécédents : la plupart des roublards sont autodidactes ou apprennent dans la rue sous la tutelle d'un mentor véreux. Toutefois, les écoles du clan du Scorpion – dont l'école de samurai de la famille Bayushi et l'énigmatique école de la famille Shosuro – dispensent un entraînement spécial de roublard à leurs disciples. Naturellement, les roublards du clan du Scorpion sont très loyaux les uns envers les autres, tandis que les autres ne se font jamais plus confiance que de raison.

Races : les pillards nezumi sont sans doute les roublards rokugani par excellence. Chez les humains, les membres du clan du Scorpion, les paysans et les exclus sont les plus courants. Les roublards sont également répandus parmi les races de l'Outremonde. Dans d'autres univers de campagne, les roublards hengeyokai varient des chats discrets et des cambrioleurs rats aux sauvages bandits ratons laveurs. Les roublards semi-esprits se sentent d'ordinaire exclus de la société humaine à cause de leur ascendance spirituelle. Les roublards vanara ne sont pas des criminels, mais leur insatiable curiosité leur attire souvent des ennuis.

Autres classes : les roublards préfèrent maîtriser la situation. À l'extrême, cela les amène à vouloir prendre leurs décisions sans jamais en référer à un chef. Les roublards de ce type s'entendent bien avec quiconque n'essaie pas de les mener à la baguette. À l'opposé, d'autres roublards essaient de manipuler autrui à leur avantage. Ce genre de roublard apprécie la compagnie de membres d'autres classes, tant que ces derniers se laissent convaincre de faire ce que le roublard attend d'eux. Les fanatiques du *bushido*, comme la plupart des samurai, peuvent poser problème s'ils ont trop de cervelle ou de

volonté et les moines, avec leur manière de penser rigide, ne se laissent pas manipuler aisément. En général, les roublards s'entendent bien avec les rôdeurs, les ronin et même les barbares.

Informations techniques : identiques à celles du *MdJ*, sous réserve de la précision qui suit.

Armes : les roublards maîtrisent les sarbacanes, arbalètes (légère ou lourde), dagues, dagues coup-de-poing, dards, kama, masses d'arme légères, ninja-to, nunchako, arcs composites courts, épées courtes, tonfa et wakizashi. Les roublards de taille M maîtrisent aussi le gourdin, l'arbalète lourde, la masse d'arme lourde, la morgenstern et le bâton.

SAMURAI



Les samurai sont des guerriers de métier, membres de la classe noble formés aux différents aspects de l'art de la guerre. Ils ne sont pas simplement formés pour assumer leur rôle dans la société, ils sont nés pour le remplir au sein d'un système d'allégeances, de loyauté et d'honneur qui influence chaque étape de leur vie. Un samurai exclu de ce système n'est plus un samurai : ce n'est qu'un guerrier ordinaire, un ronin sans honneur et sans statut.

Aventure : le premier devoir du samurai est l'obéissance à son seigneur, généralement le chef de sa famille. Il s'agit à la fois d'une inépuisable source d'aventures et d'un handicap. Le seigneur d'un samurai de faible niveau peut lui demander d'enquêter sur des faits mystérieux ou de soumettre des bandits. S'il s'en tire bien, le seigneur lui confiera des affaires plus délicates. Mais un samurai ne peut pas partir en expédition vers l'Outremonde sans ordre ou, du moins, sans la permission de son seigneur et si ce dernier lui donne une mission, celle-ci devient sa priorité absolue. Selon le MD, cela peut constituer ou non une sérieuse entrave.

Profil : les samurai se distinguent des guerriers ordinaires par leur adhésion au *bushido*, un code d'honneur, de loyauté et d'obéissance. Leurs talents au combat – et certains dons – rivalisent avec ceux des guerriers. Si un samurai reste fidèle à son code de conduite, ses épées – des œuvres d'arts transmises de génération en génération – peuvent prendre vie, investies de pouvoirs magiques croissant avec le niveau du samurai qui leur prête son énergie spirituelle. Pour un samurai, le déshonneur est pire que la mort, et perdre ses sabres le pire des déshonneurs.

Alignement : le *bushido*, le code des samurai, exige un comportement et un honneur sans faille. Seuls les personnages loyaux peuvent y adhérer et se faire appeler samurai.

Antécédents : les samurai apprennent des techniques de combat et les principes du *bushido* dans des écoles bien établies. À Rokugan, chaque clan compte au moins une famille responsable de la formation des samurai. Les écoles Hida du clan du Crabe, Kakita et Daidoji du clan de la Grue, Mirumoto du clan du Dragon, Akodo et Matsu du clan du Lion, Shiba du clan du Phénix, Bayushi du clan du Scorpion et Moto et Shinjo du clan de la Licorne forment les samurai de Rokugan.

Races : presque sans exception, tous les samurai de Rokugan sont des humains issus des clans majeurs. Dans d'autres univers de campagne, seuls les humains et les semi-esprits deviennent samurai car ces derniers sont caractéristiques de la société humaine.

Autres classes : les samurai se considèrent comme le sommet de l'Ordre Céleste qui structure leur société. Les shugenja sont techniquement leurs égaux, mais dans un monde où l'honneur est étroitement lié aux prouesses martiales, leur statut est plus modeste. Les samurai ne respectent que les autres samurai et les personnages qui portent le daisho (barbares du clan de la Licorne, rôdeurs du clan du Crabe) et respectent le *bushido*. Ils ont tendance à traiter les autres classes de personnages comme des serviteurs, au mieux comme des faire-valoir, à moins que leur seigneur ne témoigne à ces derniers un évident respect.

TABLE 2-2 : LE SAMURAI

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vig	Jet de Réf	Jet de Vol	Spécial
1er	+1	+2	+0	+2	Daisho ancestral
2e	+2	+3	+0	+3	Don supplémentaire
3e	+3	+3	+1	+3	
4e	+4	+4	+1	+4	Don supplémentaire
5e	+5	+4	+1	+4	
6e	+6/+1	+5	+2	+5	
7e	+7/+2	+5	+2	+5	Don supplémentaire
8e	+8/+3	+6	+2	+6	
9e	+9/+4	+6	+3	+6	
10e	+10/+5	+7	+3	+7	Don supplémentaire
11e	+11/+6/+1	+7	+3	+7	
12e	+12/+7/+2	+8	+4	+8	
13e	+13/+8/+3	+8	+4	+8	Don supplémentaire
14e	+14/+9/+4	+9	+4	+9	
15e	+15/+10/+5	+9	+5	+9	
16e	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	Don supplémentaire
17e	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	
18e	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	
19e	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	Don supplémentaire
20e	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les samurai ont les particularités suivantes.

Caractéristiques : la Force est particulièrement importante pour le samurai car elle améliore ses jets d'attaque au corps à corps et de dégâts. Une bonne Constitution lui assure beaucoup de points de vie pour ses nombreux combats. La Dextérité est importante pour les archers, améliore la classe d'armure et permet d'obtenir des dons basés sur cette caractéristique.

Alignement : loyal.

Dés de vie : d10.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de classe des samurai (et la caractéristique dont chacune dépend) sont Artisanat (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Frappe iaijutsu (Cha), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha), Saut (For). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ* et celle de la compétence Frappe iaijutsu au ch. 4 de ce supplément.

Points de compétence au niveau 1 : (4 + modificateur d'Int) x 4.

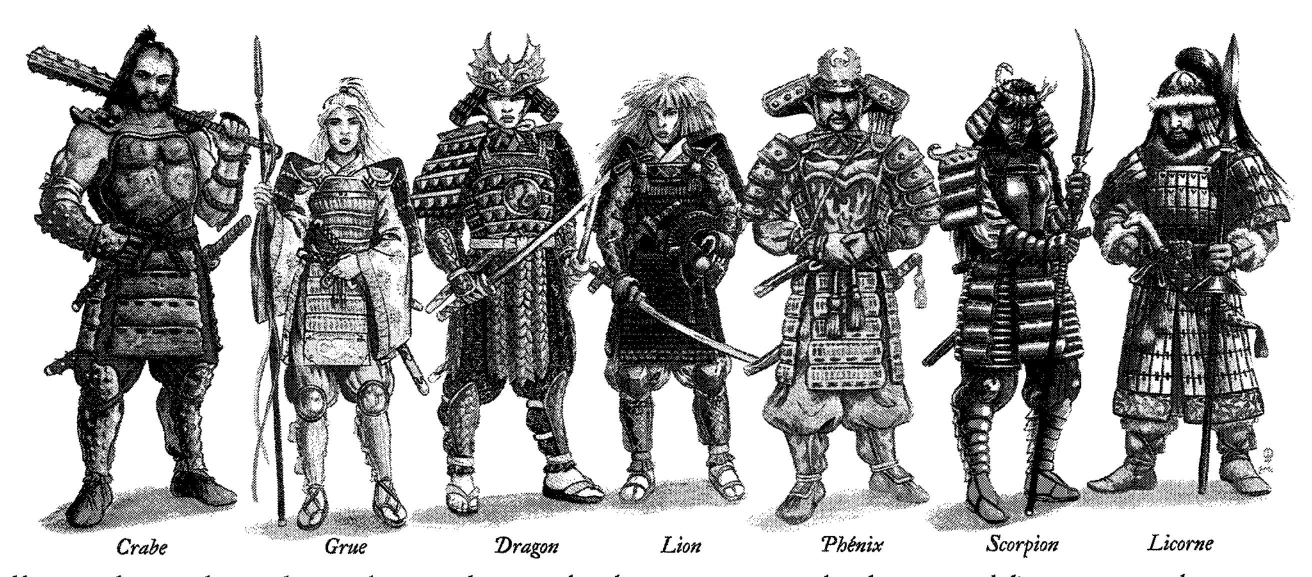
Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de samurai.

Armes et armures : les samurai manient toutes les armes courantes et de guerre, ainsi que les armures légères et intermédiaires. Ils n'utilisent pas de bouclier. Notez qu'une armure plus lourde qu'une armure de cuir impose un malus aux jets d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Évasion, Saut et Vol à la tire. Les jets de Natation subissent un malus de –1 tous les 2,5 kilos d'équipement transporté (armure comprise).

Daisho ancestral : tous les samurai commencent leur carrière avec un katana et un wakizashi, deux armes de maître. Ces armes appartenaient à leurs ancêtres et ils sont tenu par


Crabe Grue Dragon Lion Phénix Scorpion Licorne

l'honneur d'en prendre grand soin. S'il acquiert des trésors lors de ses aventures, le samurai peut choisir d'éveiller les pouvoirs surnaturels latents de ces armes. Cela permet à un samurai qui préfère utiliser son arme ancestrale d'en faire une arme magique, tandis qu'un samurai qui utilise un tetsubo contre l'Outremonde peut utiliser ses trésors pour acquérir des armes magiques ou de jade.

Table 2-3 : Daisho ancestral

Bonus de l'arme	Sacrifice total requis	Niveau minimum du personnage
+1	2000 po	4e
+2	8000 po	7e
+3	18000 po	9e
+4	32000 po	11e
+5	50000 po	13e
+6*	72000 po	14e
+7*	98000 po	15e
+8*	128000 po	16e
+9*	162000 po	17e
+10*	200000 po	18e

* Une arme ne peut pas réellement avoir un bonus supérieur à +5. Ces exemples vous servent à déterminer le prix de capacités spéciales. *Exemple :* Un samurai doté d'un *katana* +4 peut le transformer en *katana de tonnerre* +4 en sacrifiant 40 000 po puisque la propriété « tonnerre » est un pouvoir équivalent à un bonus de +2.

À tout moment, un samurai peut se retirer pour prier dans un temple ou un sanctuaire afin d'éveiller les esprits ancestraux de son katana ou de son wakizashi (la plupart améliorent le premier et non le second). Cela requiert un sacrifice de possessions dont la valeur est indiquée dans la table 2-3 cf. ci-dessus). Le personnage n'est pas forcé de donner de l'or et peut se séparer d'objets magiques ou d'autres biens équivalents, plutôt que de vendre ses biens (à la moitié de leur valeur) pour payer. Le samurai doit avoir le niveau minimum indiqué (en comptant ses niveaux de classes de prestige) et doit passer un jour par sacrifice de 1000 po dans le sanctuaire ou le temple. Pendant ce temps, il doit passer au moins huit heures par jour agenouillé devant ses ancêtres et ses armes, sans manger ni dormir. Beaucoup de samurai demandent l'aide d'un shugenja, mais ce n'est pas indispensable.

Les valeurs indiquées à la table 2-3 sont les sacrifices requis pour faire accéder une seule arme au bonus indiqué. Si un samurai a déjà un *katana* +3, il peut le transformer en *katana* +4 en sacrifiant 14000 po et en priant pendant deux semaines. Si le même samurai voulait faire de son wakizashi de maître un *wakizashi* +1, il devrait sacrifier 2000 po.

Avant que le sabre ancestral d'un samurai ne devienne une *arme* +1, c'est une arme de maître à tous égards. Ses pouvoirs surnaturels latents n'en font pas une arme magique tant qu'ils ne sont pas éveillés.

Un samurai qui perd ses sabres ancestraux est déshonoré jusqu'à ce qu'il les retrouve. Il ne peut pas améliorer d'autres armes de cette façon.

Note : dans certaines campagnes, un samurai peut débuter avec une arme ancestrale différente comme un tulwar (cimeterre) ou un jian (épée longue).

Dons supplémentaires : au niveau 2, le samurai gagne un don supplémentaire. Le samurai en gagne un nouveau au 4e niveau, et tous les trois niveaux ensuite (7, 10, 13, 16 et 19). Ces dons doivent être choisis dans la liste indiqué ci-dessous selon le clan d'appartenance.

Crabe – Amélioration d'armure lourde, force accrue et armes exotiques. Dons : Arme de prédilection (hache d'armes, massue, katana ou marteau de guerre), Attaque en puissance (Destruction d'arme, Enchaînement, Science de la charge à mains nues, Succession d'enchaînements), Course, Endurance, Esquive (Attaque éclair, Souplesse du serpent), Port d'armure lourde.

Grue – Rapidité et agilité accrues. Dons : Arme de prédilection (katana), Arme en main, Esquive (Attaque éclair, Souplesse du serpent), Expertise (Attaque en rotation, Science du croc-en-jambe, du désarmement), Robustesse, Science de l'initiative, Talent (Frappe iaijutsu).

Dragon – Combat à deux armes et à mains nues. Dons : Arme de prédilection (katana), Attaque en puissance (Enchaînement), Maîtrise d'arme exotique (katana), Parade de projectiles, Science de la lutte (Étranglement), Science du combat à mains nues (Prise martiale, Projection au loin, Projection défensive, Uppercut).

Lion – Stratégie, intelligence et volonté accrues. Dons : Arme de prédilection (katana), Conscience augmentée, Endurance, Expertise du combat (Attaque en rotation, Science du croc-en-jambe), *Kiai* (Grand *kiai*), Robustesse, Science de l'initiative, Volonté de fer.

Phénix – Entraînement mental et spirituel accrus. Dons : Arme de prédilection (katana), Arme en main, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Expertise du combat (Attaque en rotation, Science du croc-en-jambe, du désarmement), Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

Scorpion – Mobilité et feintes sournoises. Dons : Attaque à terre, Arme en main, Arme de prédilection (katana), Combat en aveugle, Esquive (Attaque éclair, Souplesse du serpent), Expertise du combat

(Attaque en rotation, Science du croc-en-jambe, du désarmement), Science de l'initiative.

Licorne – Combat à cheval et tir à l'arc. Dons : Arme de prédilection (pique, lance, arc ou katana), Combat monté (Attaque au galop, Charge dévastatrice, Piétinement, Tir monté), Tir à bout portant (Tir de loin, Tir de précision, Tir en mouvement, Tir rapide), Vigilance.

Les personnages sans clan peuvent choisir celui qui représente le mieux le style de combat qu'ils veulent apprendre. Ils devront choisir leurs dons dans la liste de ce clan.

Certains des dons destinés aux samurai ne peuvent être choisis tant qu'il n'en a pas gagnés d'autres : ces dons sont indiqués entre parenthèses après le don requis. Un samurai doit remplir toutes les conditions pour obtenir chaque don, caractéristiques et bonus de base à l'attaque compris.

Code de conduite : un samurai doit être d'alignement loyal et se déshonore lui, sa famille et ses sabres s'il vient à commettre sciemment un acte chaotique. De plus, le *bushido* lui impose d'obéir à un seigneur, d'accepter la mort et de lui faire face à tout moment avec bravoure, de venger tout déshonneur et de rejeter tout signe de lâcheté. Les principes essentiels du *bushido* sont l'honneur, la loyauté et le courage. Les violer provoque le déshonneur, qui peut amener un samurai à être dépouillé de son nom ou forcé au *seppuku* (suicide rituel).

Ex-samurai

Un samurai qui n'est plus loyal ou viole les préceptes du *bushido* ne peut plus gagner de niveaux en tant que samurai. Il conserve tous ses dons, mais son arme ancestrale perd tous ses pouvoirs si elle est « éveillée ». Si le samurai redevient loyal, il doit faire pénitence pour ses crimes (cf. le sort *pénitence* du *MdJ*) et laver son honneur pour rétablir le statut de ses armes et reprendre sa carrière de samurai.

Shugenja



Les shugenja sont des lanceurs de sorts divins qui se mettent en harmonie avec les éléments et focalisent leur pouvoir à travers leur corps pour produire des effets magiques. Comme les samurai, ils font partie de la noblesse de Rokugan, bien qu'ils ne soient pas aussi soumis au *bushido* que leurs homologues guerriers. On trouve des shugenja à Rokugan, et ils ne seront peut-être pas à leur place dans d'autres univers.

Aventures : les shugenja partent souvent à l'aventure pour accroître leurs connaissances et pouvoirs magiques. Ils enquêtent en particulier sur les perturbations de l'harmonie des éléments – notamment les incursions de l'Outremonde ou les activités des maho-tsukai. Certains shugenja ont voué leur vie au combat contre la souillure de la maho (la magie du sang), tandis que d'autres recherchent ses pouvoirs. D'autres encore se perdent dans les abysses de la magie pour la magie elle-même, dans l'espoir de dévoiler les mystères du Vide, le « cinquième élément » qui les lie tous.

Profil : les shugenja sont bien plus que des sorciers. En tant que prêtres chargés des rituels, des noms des Fortunes et même de la mesure du passage du temps, ils représentent le fondement de la religion de Rokugan. Ils étudient durant des années jusqu'aux moindres détails de leur magie et constituent la classe la plus érudite de Rokugan. Les sorts des shugenja sont écrits sur des *ofuda* (parchemins de prières non magiques) qu'ils emportent avec eux et qui constituent le focaliseur divin permettant de lancer les sorts.

Alignement : bien que beaucoup de shugenja tentent de se conformer aux idéaux d'honneur et de loyauté, ce n'est pas le cas de tous. Les shugenja choisissent librement leur alignement.

Antécédents : les shugenja sont membres de la noblesse de Rokugan. Ils apprennent l'usage de la magie dans des écoles rattachées à chaque clan, comme leurs frères samurai. Les écoles de shugenja de Rokugan incluent l'école Kuni du clan du Crabe, l'école Asahina du clan de la Grue, l'école Tamori du clan du Dragon, l'école Kitsu du clan du Lion, les écoles Agasha et Isawa du clan du Phénix, les écoles Soshi et Yogo du clan du Scorpion, et l'école Iuchi du clan de la Licorne.

Races : presque sans exception, les shugenja sont des humains des clans majeurs. À Rokugan, les lanceurs de sorts des autres races (et des peuples humains) sont des ensorceleurs. Dans d'autres univers, la plupart des lanceurs de sorts sont chamans, ensorceleurs ou wu jen.

Autres classes : le statut des shugenja comme des samurai les met à part, et ils ont tendance à mépriser les autres classes. Malgré les préjugés en vigueur, les shugenja ne pensent pas que les prouesses martiales soient l'expression ultime de l'honneur : en fait, ils méprisent les samurai qui règlent toute querelle ou affaire d'honneur par un duel à mort. Les shugenja respectent peu les membres des autres classes, mais ceux qui partent à l'aventure comprennent que les différentes classes ont des talents et des capacités indispensables au succès d'un groupe.

Informations techniques

Les shugenja ont les particularités suivantes :

Caractéristiques : le Charisme détermine la puissance et le nombre de sorts que le shugenja peut lancer par jour, et la difficulté pour y résister. Pour lancer un sort, le shugenja doit avoir un score de Charisme de 10 + le niveau du sort. Un shugenja obtient des sorts supplémentaires en fonction de son Charisme. Le Degré de Difficulté d'un jet de sauvegarde contre un sort de chaman est de 10 + niveau de sort + modificateur de Cha du chaman. Une Dextérité élevée est utile au shugenja (qui porte peu ou pas d'armure) en lui conférant un bonus de Classe d'Armure. Une bonne Constitution lui donne plus de points de vie, une ressource dont il manque par ailleurs.

Alignement : au choix.

Dés de vie : d6.

Compétences de classe

Les compétences du shugenja (et la caractéristique dont chacun dépend) sont Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (toutes les compétences de connaissance, une par une) (Int), Connaissance des sorts (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Scrutation (Int, compétence exclusive). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ*.

Points de compétence au niveau 1 : (4 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + Modificateur d'Int

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes des shugenja.

Armes et armures : le shugenja sait manier les armes courantes et le wakizashi. Il ne sait pas manier le bouclier et n'est pas habitué à porter d'armure. Le shugenja n'étant pas un samurai, le port de l'armure est même considéré comme inadéquat, voire insultant pour les samurai qui la voient comme la marque de leur rang. De même, si le shugenja est tenu de porter le wakizashi en tant que membre de la noblesse, le port du katana est censé indiquer que son porteur est préparé à s'en servir pour se défendre, et



la plupart des shugenja feraient mieux de laisser l'escrime aux samurai. Notez qu'une armure plus lourde que l'armure de cuir impose un malus aux jets d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Évasion, Saut et Vol à la tire. Les jets de Natation s'accompagnent d'un malus de –1 tous les 2,5 kilos d'équipement transporté (armure comprise).

Sorts : le shugenja lance des sorts divins mais son répertoire de sorts est limité, à la manière de l'ensorceleur. Il commence le jeu avec quatre sorts de niveau 0 (appelés inori) et deux sorts de niveau 1 au choix, ainsi qu'un sort de niveau 0 et un sort de niveau 1 déterminés par son école. À chaque niveau, le shugenja gagne un ou plusieurs nouveaux sorts, comme indiqué table 2-5 (cf. p. 26). Un sort par niveau est déterminé par l'école du shugenja : ces sorts sont parfois issus de la liste des sorts de shugenja, mais il s'agit souvent d'ajouts à la liste des sorts, comme indiqué au chapitre 7 (Note : le nombre de sorts connus par un shugenja n'est pas affecté par son bonus de Charisme : les nombres de la table 2-5 sont fixes).

Un shugenja ne peut lancer qu'un certain nombre de sorts de chaque niveau par jour, mais il n'a pas besoin de les préparer à l'avance. Ses sorts supplémentaires, s'il en a, s'ajoutent à ce nombre. Par exemple, au niveau 1, Kitsu Mari peut lancer quatre sorts de niveau 1 par jour : trois pour son niveau 1 (cf. table 2-4, p. 26), plus un grâce à son Charisme élevé. Toutefois, elle ne connaît que trois sorts de niveau 1 : *soins légers*, *bénédiction* et *mains brûlantes* (cf. table 2-5, p. 26). Chaque jour, elle peut lancer quatre fois l'un de ces sorts ou une combinaison des trois (trois fois *soins légers* et une fois *bénédiction* par exemple). Le shugenja n'a pas besoin de décider à l'avance quel sorts il lancera.

Un shugenja peut choisir de lancer un sort de niveau inférieur à la place d'un sort plus puissant. Par exemple, si un shugenja du 8e niveau a utilisé tous ses sorts de niveau 3 de la journée mais désire en lancer un autre, il peut le lancer à la place d'un de ses sorts de niveau 4. Le sort est considéré comme ayant son niveau, non celui du sort qu'il remplace.

Pour apprendre à lancer un sort, un shugenja doit avoir un score de Charisme de 10 + le niveau du sort. Le Degré de Difficulté d'un jet de sauvegarde contre un sort de shugenja est de 10 + niveau de sort + modificateur de Cha du shugenja.

Les shugenja n'ont pas de livres de sorts, bien qu'ils écrivent leurs sorts sur des *ofuda*. Ces *ofuda* servent de focaliseur divin et doivent être lus pour lancer le sort. Les shugenja peuvent utiliser le don Écriture de parchemins pour créer des parchemins magiques qui fonctionnent comme les parchemins de magiciens ou de prêtres.

TABLE 2-4 : LE SHUGENJA

	Bonus de	Jet	Jet	Jet de		Nombre de sorts par jour*									
Niveau	base à l'attaque	de Vig	de Réf	Vol	Spécial	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1er	+0	+0	+0	+2	Concentration élémentaire, perception élémentaire	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–
2e	+1	+0	+0	+3		6	4	–	–	–	–	–	–	–	–
3e	+1	+1	+1	+3		6	5	–	–	–	–	–	–	–	–
4e	+2	+1	+1	+4		6	6	3	–	–	–	–	–	–	–
5e	+2	+1	+1	+4		6	6	4	–	–	–	–	–	–	–
6e	+3	+2	+2	+5		6	6	5	3	–	–	–	–	–	–
7e	+3	+2	+2	+5		6	6	6	4	–	–	–	–	–	–
8e	+4	+2	+2	+6		6	6	6	5	3	–	–	–	–	–
9e	+4	+3	+3	+6		6	6	6	6	4	–	–	–	–	–
10e	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	5	3	–	–	–	–
11e	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	6	4	–	–	–	–
12e	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	5	3	–	–	–
13e	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	6	4	–	–	–
14e	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	6	5	3	–	–
15e	+7/+2	+5	+5	+9		6	6	6	6	6	6	6	4	–	–
16e	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	5	3	–
17e	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	6	4	–
18e	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19e	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20e	+10/+5	+6	+6	+12		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Table 2-5 : Sorts de shugenja*

Niveau	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1er	s+2+2	s+1+1	–	–	–	–	–	–	–	–
2e	s+3+2	s+1+1	–	–	–	–	–	–	–	–
3e	s+3+2	s+2+1	–	–	–	–	–	–	–	–
4e	s+3+3	s+2+1	s+1+0	–	–	–	–	–	–	–
5e	s+3+3	s+2+2	s+1+1	–	–	–	–	–	–	–
6e	s+4+3	s+2+2	s+1+1	s+1+0	–	–	–	–	–	–
7e	s+4+3	s+3+2	s+2+1	s+1+1	–	–	–	–	–	–
8e	s+4+4	s+3+2	s+2+1	s+1+1	s+1+0	–	–	–	–	–
9e	s+4+4	s+3+2	s+2+2	s+2+1	s+1+1	–	–	–	–	–
10e	s+5+4	s+3+2	s+2+2	s+2+1	s+1+1	s+1+0	–	–	–	–
11e	s+5+4	s+3+2	s+3+2	s+2+2	s+2+1	s+1+1	–	–	–	–
12e	s+5+4	s+3+2	s+3+2	s+2+2	s+2+1	s+1+1	s+1+0	–	–	–
13e	s+5+4	s+3+2	s+3+2	s+2+2	s+2+2	s+2+1	s+1+1	–	–	–
14e	s+5+4	s+3+2	s+3+2	s+2+2	s+2+2	s+2+1	s+1+1	s+1+0	–	–
15e	s+5+4	s+3+2	s+3+2	s+2+2	s+2+2	s+2+2	s+2+1	s+1+1	–	–
16e	s+5+4	s+3+2	s+3+2	s+2+2	s+2+2	s+2+2	s+2+1	s+1+1	s+1+0	–
17e	s+5+4	s+3+2	s+3+2	s+2+2	s+2+2	s+2+2	s+2+1	s+2+1	s+1+1	–
18e	s+5+4	s+3+2	s+3+2	s+2+2	s+2+2	s+2+2	s+2+1	s+2+1	s+1+1	s+1+0
19e	s+5+4	s+3+2	s+3+2	s+2+2	s+2+2	s+2+2	s+2+1	s+2+1	s+2+1	s+1+1
20e	s+5+4	s+3+2	s+3+2	s+2+2	s+2+2	s+2+2	s+2+1	s+2+1	s+2+1	s+2+1

* À chaque niveau, le shugenja obtient un sort d'école, représenté par un « s », pour chaque niveau de sort en partant du niveau 1. Le nombre du milieu est le nombre de sorts de l'élément de prédilection du shugenja, et le dernier nombre est le nombre de sorts supplémentaires connus dans n'importe quel élément.

Quand vous lancez un sort de métamagie, rappelez-vous que le shugenja n'a pas préparé le sort à l'avance et qu'il le fait sur le coup. Par conséquent, le shugenja prend plus de temps à lancer un sort de métamagie qu'un sort normal. Si son temps d'invocation normal est une action, lancer un sort de métamagie est une action complexe (un round entier) pour le shugenja. Pour les sorts prenant plus de temps, il faut une autre action complexe pour lancer le sort. Les shugenja ne peuvent pas utilise le don de métamagie Incantation rapide.

Concentration élémentaire : chaque shugenja a un élément de prédilection : air, terre, feu ou eau. Cette spécialisation est déterminée par son école. Au moins la moitié des sorts que le shugenja connaît pour chaque niveau de sort doivent appartenir à cet élément, ainsi que le sort imposé par son école. Ceci est précisé à la table 2-5, qui indique combien de sorts de chaque niveau doivent être des sorts de l'élément de prédilection du shugenja. Au niveau 1, par exemple, la shugenja Kitsu Mari doit connaître au moins trois sorts de l'eau de niveau 0 : un sort d'eau déterminé par son école et deux d'eau sorts additionnels, plus deux autres sorts de niveau 0 de n'importe quel élément. Elle connaît aussi un sort d'eau de niveau 1 grâce à son école, un sort d'eau de niveau 1 supplémentaire et un sort de niveau 1 de n'importe quel élément. Les shugenja gagnent automatiquement les avantages du don École de prédilection pour les sorts de leur élément de prédilection.

Spécialisés dans un élément, les shugenja ont l'interdiction d'apprendre des sorts de l'élément contraire, comme indiqué ci-dessous.

Air : les sorts d'air sont subtils et agissent sur le voyage, l'intuition, l'influence, la divination et l'illusion. La terre est l'élément interdit aux shugenja de l'air. L'école Asahina du clan de la Grue et l'école Soshi du clan du Scorpion sont spécialisées en magie de l'air.

Terre : les sorts de terre agissent sur la détermination et la résolution, la santé et la croissance, le corps et la force. L'air est l'élément interdit aux shugenja de la terre. L'école Kuni du clan du Crabe, l'école Tamori du clan du Dragon et l'école Yogo du clan du Scorpion se spécialisent dans la magie de la terre.

Feu : les sorts de feu sont destructeurs et voyants, bien qu'ils agissent aussi sur l'intelligence, l'inspiration et la créativité. L'eau est l'élément interdit aux shugenja du feu. L'école Agasha du clan du Phénix est spécialisée dans la magie du feu.

Eau : les sorts d'eau agissent sur la transformation, la purification, la guérison et l'amitié. Le feu est l'élément interdit aux shugenja de l'eau. L'école Kitsu du clan du Lion et l'école Iuchi du clan de la Licorne sont spécialisées dans la magie de l'eau.

Les shugenja de l'école Isawa du clan du Phénix peuvent se spécialiser dans l'élément de leur choix. L'école Isawa forme également des shugenja spécialisés dans le cinquième élément : le Vide (cf. au ch. 3 la description de la classe de prestige de disciple du Vide).

Perception élémentaire : un des premiers « sorts » – si primaire qu'il est considéré comme un pouvoir magique – qu'apprend un shugenja est la capacité à sentir les éléments. En une action complexe, le shugenja peut ressentir toutes les sources d'un élément choisi (air, terre, feu ou eau) dans un rayon de 3 m. Le shugenja connaît la taille de l'objet mais pas sa position ni sa nature exactes.

En se concentrant plus longtemps, le shugenja peut étendre ses perceptions magiques ou obtenir plus d'informations concernant les éléments détectés. Chaque round passé à se concentrer permet au shugenja d'ajouter 1,5 m au rayon de détection, pour un maximum supplémentaire de (niveau du shugenja x 1,5) m. Ainsi, au 4e niveau, Kitsu Mari peut percevoir les éléments à une distance maximum de 3 + (4 x 1,5) = 9 m, en se concentrant pendant quatre rounds complets. Sinon, le shugenja peut se concentrer sur une source unique de l'élément perçu par round et faire un jet de Connaissance des sorts pour en savoir plus sur cette cible. La somme d'informations qu'il apprend dépend du résultat de ce jet.

Résultat du jet	Informations
20 ou plus	Localisation approximative de la cible (la zone de 1,5 m² qui le contient ou ses limites les plus proches s'il est plus grand qu'un carré de 1,5 m de côté)
25 ou plus	Permet de savoir si la cible est un objet naturel ou résulte d'un sort (un jet normal de Connaissance des sorts contre un DD de 20 + niveau de sort permet de déterminer la nature de ce sort).
30 ou plus	Permet de savoir si la cible est une créature ou un objet.
35 ou plus	Permet de déterminer la nature exacte de la cible (par exemple : s'agit-il d'un humain ou d'un oni ? Est il fait d'or ou de pierre ? Cet air est-il respirable ou non ?).

Pendant les rounds suivants, le shugenja peut soit tenter un nouveau jet de Connaissance des sorts sur la même cible, soit tourner son attention vers une autre, soit étendre le rayon de ses perceptions.

Un shugenja du 1er niveau peut utiliser ce pouvoir trois fois par jour. Tous les cinq niveaux, le shugenja peut l'utiliser une fois supplémentaire par jour (quatre fois au niveau 5, cinq au niveau 10, etc.). Comme beaucoup de sorts de divination, le pouvoir de sentir les éléments du shugenja peut être bloqué par 1 m de bois ou de terre, 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal ordinaire ou une mince feuille de plomb.

Par exemple, Kitsu Mari entre dans une pièce et se concentre pour détecter de l'eau (bien qu'elle soit shugenja de l'eau, elle pourrait très bien détecter d'autres éléments, feu y compris).

Elle perçoit toutes les sources d'eau à 3 m. Un bol d'eau se trouve sur la table de nuit et quelqu'un se cache derrière la porte (les êtres vivants sont faits des quatre éléments), une fiole de poison à la main. Kitsu Mari découvre trois sources d'eau dans un rayon de 3 m : une de taille moyenne, une petite et une infime. En se focalisant sur la source moyenne et en se concentrant durant un round, elle obtient 31 à un jet de Connaissance des sorts. Elle apprend que la source d'eau de taille moyenne est une créature naturelle et la localise. Si l'assassin n'a pas encore bondi pour l'attaquer, elle sait qu'une créature se cache derrière la porte… mais il est sans doute trop tard.

SOHEI

Les sohei sont des moines guerriers qui protègent les grands monastères. Contrairement aux chamans, les sohei sont plus des combattants que des hommes de foi et leur formation est plus martiale que religieuse. Les sohei défendent leur monastère contre les attaques et servent sa politique dans le monde extérieur. Ils sont soumis au chef du temple. Il n'y a pas de sohei à Rokugan.

Aventures : comme les paladins, les sohei voient leurs aventures comme des « quêtes » au service de la foi. Mais, comme les samurai, ils se voient confier ces quêtes par un supérieur auquel ils se font un devoir d'obéir. Les sohei sont souvent chargés de la protection de leur temple en temps de guerre, mais on les envoie parfois combattre des temples, des moines ou des chamans ennemis, traquer des monstres qui terrorisent le pays ou retrouver une relique de leur ordre. Ils apprécient tous les défis qui mettent leur vaillance et leur foi, à l'épreuve.

Profil : les sohei sont d'extraordinaires combattants grâce à leurs prouesses martiales et leurs pouvoirs divins qui leur permettent de lancer des sorts (quand ils gagnent de l'expérience), leur force et leur vitesse accrues et leur capacité à se protéger des dégâts mentaux et physiques ; les plus expérimentés peuvent même ignorer ces blessures et certains effets magiques. Leurs sorts leur permettent de se protéger, d'améliorer les attaques et de blesser leurs ennemis.

Alignement : comme les moines, les sohei mènent une vie de discipline austère et d'obéissance à leur ordre. Ils doivent être loyaux, et perdent leurs pouvoirs divins s'ils s'écartent de cette voie.

Antécédents : les sohei viennent de tous les milieux pour s'entraîner dans les temples et les monastères. Beaucoup rejoignent un ordre encore enfants et deviennent sohei quand ils montrent assez de force physique et mentale pour pouvoir défendre le temple. Par ailleurs, le sohei sont souvent des jeunes hommes et femmes qui ne semblent pas faits pour la vie contemplative des moines.

Races : comme les moines, les sohei sont humains ou assimilés (hengeyokai et semi-esprits). Les ordres monastiques qu'ils servent étant essentiellement humains, les korobokuru, nezumi et vanara les rejoignent rarement.

Autres classes : les sohei tiennent les chamans et les moines en haute estime, et peuvent même être désignés comme leurs gardes du corps. Pourtant, ils se sentent spirituellement inférieurs à des individus aussi illuminés et ont plus d'affinités avec les samurai ou les combattants plus « ordinaires » (guerriers, rôdeurs et même roublards).

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les sohei ont les particularités suivantes :

Caractéristiques : il faut un Charisme de 14 ou plus pour accéder aux plus puissants sorts des sohei, et un minimum de 11 est requis pour tous les sorts. Une Constitution élevée augmente les points de vie du sohei et une Force considérable le rend plus efficace en combat rapproché, où il excelle naturellement.

Alignement : au choix, mais forcément loyal.

Dés de vie : d10

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences des sohei (et la caractéristique dont elles dépendent) sont Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Frappe iaijutsu (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ* et celle de la Frappe iaijutsu au ch. 4 de ce supplément.

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de sohei :

Armes et armures : le sohei sait manier toutes les armes courantes et de guerre, porte l'armure, mais pas de bouclier. Notez qu'une armure plus lourde que l'armure de cuir impose un malus aux jets d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Évasion, Saut et Vol à la tire. Les jets de Natation s'accompagnent d'un malus de –1 tous les 2,5 kilos d'équipement transporté (armure comprise).

Arme de prédilection : les sohei peuvent choisir le don supplémentaire Arme de prédilection. Beaucoup choisissent le naginata, l'arme traditionnelle des sohei.

Sorts : à partir du 4e niveau, le sohei devient capable de lancer quelques sorts divins. Pour lancer un sort, le sohei doit avoir une Sagesse d'au moins 10 + niveau du sort, aussi doit-il avoir plus de 10 en Sagesse. Les sorts supplémentaires du sohei sont calculés par rapport à la Sagesse, et les jets de sauvegarde contre ces sorts ont un degré de difficulté de 10 + niveau du sort + modificateur de Sag. Quand le sohei gagne 0 sort d'un niveau donné, comme 0 sort de niveau 1 au niveau 4, il ne gagne que les sorts supplémentaires. Un sohei sans sort supplémentaire pour ce niveau ne peut pas encore lancer de sort de ce niveau. Le sohei a accès à tous les sorts de la liste de sorts de sohei (cf. ch. 7) et peut choisir librement lequel préparer. Le sohei prépare et lance les sorts exactement comme le chaman ou le prêtre.

Jusqu'au 3e niveau, le sohei n'a pas de niveau de lanceur de sorts. Dès le 4e niveau, ce niveau est égal à la moitié de son niveau de classe.

Déchaînement de *ki* : dès le 1er niveau, le sohei gagne la capacité de concentrer son *ki* en un déferlement d'énergie destructrice. Dans cet état de frénésie, il gagne temporairement +2 en Force et +2 en Dextérité. Sa vitesse augmente de 3 m, et il peut porter une rafale de coups en effectuant une action complexe en mêlée, faisant une attaque supplémentaire par round avec une pénalité de –2 à chaque attaque.

Lors du déchaînement de *ki*, un sohei ne peut pas utiliser ses compétences ou pouvoirs qui requièrent patience ou concentration, comme se déplacer en silence ou lancer des sorts (il ne peut utiliser aucune compétence de classe dans cet état). Il peut utiliser ses dons, excepté Expertise du combat, les dons de création d'objet, les dons de métamagie et Talent (s'il est lié à une compétence qui requiert patience ou concentration). Un déchaînement de *ki* dure un nombre de rounds égal à 3 + le modificateur de Constitution du sohei. Le sohei peut mettre volontairement un terme prématuré au déchaînement. À la fin, le sohei est fatigué (-2 en For, -2 en Dex, ne peut ni charger ni courir) pour la durée de cette rencontre. Le sohei ne peut provoquer ce déchaînement qu'une fois par rencontre et un certain nombre de fois par jour (selon son niveau). Déclencher le déchaînement est instantané, mais le sohei peut uniquement le faire lors de son action, et non en réponse aux actions de quelqu'un d'autre.

Parade de projectiles : au 3e niveau, le sohei gagne le don Parade de Projectiles (cf. la description des dons dans le *MdJ*), même s'il ne remplit pas les conditions (don et score de Dextérité).

Conscience augmentée : au 5e niveau, le sohei gagne le don Conscience augmentée (cf. ch. 4), même s'il ne remplit pas les conditions requises.

Détermination : un sohei de niveau 5 est immunisé contre l'étourdissement, ainsi que contre les pouvoirs et sorts de *sommeil*.

Frappe défensive : au 7e niveau, le sohei gagne le don Frappe défensive (cf. ch. 4) même s'il ne remplit pas les conditions requises.

Ardeur : la bénédiction particulière dont bénéficie le sohei lui permet d'ignorer les effets magiques qui tentent de le blesser. Si un sohei du 9e niveau au moins réussit un jet de Volonté ou de Vigueur qui, en temps normal, réduirait l'effet du sort, il ne subit aucun effet. Seuls les effets des sorts dont le jet de sauvegarde est du style « Volonté, partiel », « Vigueur, demi-dégâts », etc. peuvent être ignorés de cette façon.

Réduction des dégâts : à partir du niveau 11, le sohei a le pouvoir d'ignorer un certain niveau de dégâts dus à chaque coup ou attaque. Enlevez 1 à tous les dégâts que subit le sohei. Au 14e niveau, cette réduction de dégâts est de 2. Au 17e, elle est de 3. Au 20e, elle atteint 4. La réduction des dégâts peut les amener à 0, mais pas en dessous.

EX-SOHEI

Un sohei qui quitte la voie de la loyauté perd tous ses sorts et son pouvoir de déchaînement de *ki*. Il ne peut plus monter en niveau en tant que sohei. Il regagne ses sorts et son pouvoir s'il accomplit une pénitence adéquate (cf. la description du sort *pénitence* dans le *MdJ*).

TABLE 2-6 : LE SOHEI

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vig	Jet de Réf	Jet de Vol	Spécial	— Nombre de sorts par jour* — 1	2	3	4
1er	+0	+2	+0	+2	Déchaînement de *ki* 1/jour, Arme de prédilection	–	–	–	–
2e	+1	+3	+0	+3		–	–	–	–
3e	+2	+3	+1	+3	Déchaînement de *ki* 2/jour, Parade de projectiles	–	–	–	–
4e	+3	+4	+1	+4		0	–	–	–
5e	+3	+4	+1	+4	Conscience augmentée, Détermination	0	–	–	–
6e	+4	+5	+2	+5		1	–	–	–
7e	+5	+5	+2	+5	Frappe défensive, Déchaînement de *ki* 3/jour	1	–	–	–
8e	+6/+1	+6	+2	+6		1	0	–	–
9e	+6/+1	+6	+3	+6	Ardeur	1	0	–	–
10e	+7/+2	+7	+3	+7		1	1	–	–
11e	+8/+3	+7	+3	+7	Réduction des dégâts de 1/-, Déchaînement de *ki* 4/jour	1	1	0	–
12e	+9/+4	+8	+4	+8		1	1	1	–
13e	+9/+4	+8	+4	+8		1	1	1	–
14e	+10/+5	+9	+4	+9	Réduction des dégâts de 2/-, Déchaînement de *ki* 5/jour	2	1	1	0
15e	+11/+6/+1	+9	+5	+9		2	1	1	1
16e	+12/+7/+2	+10	+5	+10		2	2	1	1
17e	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Réduction des dégâts de 3/-	2	2	2	1
18e	+13/+8/+3	+11	+6	+11		3	2	2	1
19e	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Déchaînement de *ki* 6/jour	3	3	3	2
20e	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Réduction des dégâts de 4/-	3	3	3	3

Wu Jen

Les wu jen sont des lanceurs de sorts aux pouvoirs mystérieux Ils commandent aux éléments, aux esprits et à la nature elle-même. On les trouve rarement au sein de la société des humains. Ils préfèrent vivre en ermites dans la nature, purifiant leur corps et leur esprit pour contacter les puissances naturelles et surnaturelles de ce monde. Ces entités leur enseignent leurs sorts, des pouvoirs magiques permettant de contrôler les forces invisibles du monde. On ne trouve pas de wu jen à Rokugan.

Aventures : les wu jen partent à l'aventure pour approfondir leur connaissance du monde magique et ordinaire. Comme les magiciens, ils planifient prudemment leurs expéditions car leur sélection de sorts quotidienne est vitale.

Caractéristiques : les wu jen sont les lanceurs de sorts profanes du GdO. Comme les magiciens, leur trait distinctif est de lancer des sorts, vitaux pour eux. Beaucoup de sorts de wu jen utilisent le pouvoir des cinq éléments (terre, feu, métal, eau et bois), et un wu jen qui maîtrise tous les sorts d'un élément gagne des pouvoirs supplémentaires avec ces sorts. Finalement, les wu jen sont passés maîtres dans la manipulation des sorts, augmentant leur porté, leur durée ou leurs effets et s'affranchissant des composantes gestuelles ou verbales grâce à des effets métamagiques permanents.

Alignement : les wu jen vivent à l'écart de la société et se moquent des règles et des normes de la civilisation. Ils sont fortement attirés par le chaos, mais ne peuvent en aucun cas être loyaux.

Profil : dans un monde où n'existe aucune université de magiciens, les wu jen sont obnubilés par la magie. Cette passion les pousse à chercher ceux qui, comme eux, ermites, reclus ou exilés, ont découvert les secrets qu'ils convoitent. Presque tous les wu jen sont formés de la sorte par un mentor unique, exilés et mis à l'écart de la société du fait de leurs effrayants pouvoirs.

Races : la plupart des wu jen sont humains ou hengeyokai, bien que tous les représentants des races du GdO puissent apprendre l'art des wu jen.

Autres classes : les wu jen n'aiment généralement pas les membres des autres classes. Par ailleurs, les wu jen savent pertinemment que sans guerriers ou samurai pour arrêter les combattants ennemis, un chaman pour les soigner et un roublard pour s'occuper des pièges et des serrures, leur voie vers la connaissance pourrait bien être bloquée par des obstacles insurmontables et mortels. Réalisant cette dépendance vis-à-vis des autres, ils peuvent en venir à les accepter ou à leur en vouloir.



Informations techniques

Les wu jen ont les particularités suivantes.

Caractéristiques : l'Intelligence détermine la puissance et le nombre de sorts que le wu jen peut lancer par jour, et la difficulté pour y résister. Pour lancer un sort, le wu jen doit avoir un score d'Intelligence de 10 + le niveau du sort. Un wu jen obtient des sorts supplémentaires en fonction de son Intelligence. Le Degré de Difficulté d'un jet de sauvegarde contre un sort de wu jen est de 10 + niveau de sort + modificateur d'Int du wu jen. Une Dextérité élevée est utile au wu jen (qui porte peu ou pas d'armure) en lui conférant un bonus de Classe d'Armure. Une bonne Constitution lui donne plus de points de vie, une ressource qui lui manque par ailleurs.

Alignement : n'importe lequel sauf loyal.

Dés de vie : d4

Compétences de classe

Les compétences de classe des wu jen (et la caractéristique dont chacune dépend) sont Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (toutes les compétences, une par une) (Int), Connaissance des sorts (Int), Profession (Sag) et Scrutation (Int, compétence exclusive). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ*.

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de wu jen.

Armes et armures : le wu jen sait manier toutes les armes courantes, mais ne porte ni armure ni bouclier. Toute armure gêne les mouvements du wu jen, ce qui peut faire échouer ses sorts (s'ils ont une composante gestuelle). Notez qu'une armure plus lourde que l'armure de cuir impose un malus aux jets d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Évasion, Saut et Vol à la tire. Les jets de Natation s'accompagnent d'un malus de –1 tous les 2,5 kilos d'équipement transporté (armure comprise).

Sorts : un wu jen lance des sorts profanes. Son niveau le limite à un certain nombre de sorts de chaque niveau par jour. Il doit préparer ses sorts en dormant une nuit et en passant une heure à étudier son livre de sorts. En étudiant, le wu jen décide quels sorts préparer (cf. p. 156 du *MdJ*). Pour apprendre, préparer ou lancer un sort, le wu jen doit avoir une Intelligence d'au moins 10 + le niveau du sort. Le nombre de sorts supplémentaires du wu jen est basé sur l'Intelligence. Le degré de difficulté du jet de sauvegarde contre les sorts du wu jen est de 10 + niveau du sort + modificateur d'Intelligence du wu jen.

Contrairement au shugenja et à l'ensorceleur, le wu jen peut connaître autant de sorts qu'il le désire.

Maîtrise élémentaire : les sorts du wu jen sont divisés en cinq groupes élémentaires : terre, feu, métal, eau et bois. Quand un wu jen apprend tous les sorts d'un élément jusqu'au plus haut niveau de sort qu'il peut lancer, on le considère comme un maître de cet élément. Ensuite, quand le wu jen lance un sort de cet élément, le DD du jet de sauvegarde est augmenté de 2 et le wu jen obtient un bonus d'aptitude de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts de cet élément. Ce bonus se cumule avec celui conféré par le don École de prédilection. Notez que quand le wu jen gagne la capacité de lancer des sorts de plus haut niveau, il perd sa maîtrise jusqu'à ce qu'il apprenne tous les sorts de cet élément pour ce nouveau niveau. L'élément de certains sorts de la liste du wu jen est « Tous » : cela signifie qu'ils appartiennent à tous les groupes d'éléments, et qu'un wu jen doit apprendre ces sorts pour avoir la maîtrise de n'importe quel élément.

Langues supplémentaires : un wu jen peut choisir le tengu, le draconique ou le géant au lieu des langues supplémentaires conférées par sa race car bien des anciens volumes magiques sont écrits dans ces langues, et les apprentis wu jen les apprennent lors de leurs études.

Vif comme l'éclair : une fois par jour, le wu jen peut concentrer sont *ki* pour agir avec une surprenante vivacité. Cela lui donne un bonus de +4 à son jet d'initiative pour ce combat.

Don supplémentaire : le wu jen commence le jeu avec un don de métamagie supplémentaire.

Secret mystique : au 3e niveau, et tous les trois niveaux ensuite, un wu jen peut modifier un des sorts qu'il connaît de façon permanente, comme s'il était affecté par un des dons de métamagie suivants : Extension de portée, Extension de durée, Incantation statique, Incantation silencieuse. Le niveau du sort ne change pas et, une fois le sort et la modification choisis, on ne peut en changer. Quand le wu jen progresse de niveau, il peut choisir le même sort pour le modifier de différentes façons. Il n'a pas besoin de connaître le don qu'il applique au sort.

Livres de sorts : les wu jen doivent étudier leur livre de sorts chaque jour pour préparer les sorts, comme les magiciens. Un wu jen ne peut pas préparer un sort qui ne soit pas écrit dans son livre (excepté *lecture de la magie* que tous les wu jen peuvent préparer de mémoire) Il commence sa carrière avec un livre contenant tous les sorts de wu jen de niveau 0, plus trois sorts de niveau 1 au choix du joueur. Pour chaque point de bonus du modificateur d'Int, le livre contient un sort de niveau 1 supplémentaire. Chaque fois que le wu jen passe un niveau, il gagne deux sorts de n'importe quel niveau, du moment qu'il puisse les lancer avec son nouveau niveau. Par exemple, quand Hideyori passe au niveau 5, elle peut ajouter deux sorts de niveau 3 à son livre. Le wu jen peut aussi recopier des sorts à partir du livre d'autres wu jen.

Tabous : pour conserver leurs pouvoirs surnaturels, les wu jen doivent respecter certains tabous qui peuvent sembler illogiques aux autres mais leurs sont vitaux. Si un wu jen viole un de ces tabous, il ne peut plus lancer de sorts de toute la journée. Un wu jen doit choisir un tabou au niveau 1, puis un nouveau à chaque fois qu'il apprend un Secret mystique. Exemple de tabous :

- Interdiction de manger de la viande.
- Interdiction de posséder plus que ce qu'il peut porter.

Table 2-7 : Le wu jen

						Nombre de sorts par jour*									
Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vig	Jet de Réf	Jet de Vol	Spécial	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1er	+0	+0	+0	+2	Vif comme l'éclair, don supplémentaire	3	1	–	–	–	–	–	–	–	–
2e	+1	+0	+0	+3		4	2	–	–	–	–	–	–	–	–
3e	+1	+1	+1	+3	Secret mystique	4	2	1	–	–	–	–	–	–	–
4e	+2	+1	+1	+4		4	3	2	–	–	–	–	–	–	–
5e	+2	+1	+1	+4		4	3	2	1	–	–	–	–	–	–
6e	+3	+2	+2	+5	Secret mystique	4	3	3	2	–	–	–	–	–	–
7e	+3	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	–	–	–	–	–
8e	+4	+2	+2	+6		4	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9e	+4	+3	+3	+6	Secret mystique	4	4	4	3	2	1	–	–	–	–
10e	+5	+3	+3	+7		4	4	4	3	3	2	–	–	–	–
11e	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	–	–	–
12e	+6/+1	+4	+4	+8	Secret mystique	4	4	4	4	3	3	2	–	–	–
13e	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	–	–
14e	+7/+2	+4	+4	+9		4	4	4	4	4	3	3	2	–	–
15e	+7/+2	+5	+5	+9	Secret mystique	4	4	4	4	4	4	3	2	1	–
16e	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	3	3	2	–
17e	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18e	+9/+4	+6	+6	+11	Secret mystique	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19e	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20e	+10/+5	+6	+6	+12		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

- Obligation de faire une offrande quotidienne (nourriture, fleurs, encens…) à un ou plusieurs esprits.
- Interdiction de se baigner.
- Interdiction de se couper les cheveux.
- Interdiction de toucher un cadavre.
- Interdiction de boire de l'alcool.
- Interdiction de porter une certaine couleur.
- Interdiction d'allumer un feu.
- Interdiction de s'asseoir face à une certaine direction.

Classes de PNJ

Le *Guide du Maître* (*GdM*) décrit cinq classes de PNJ : adeptes, nobles, gens du peuple, experts et hommes d'armes. Dans le *GdO*, ces classes sont légèrement différentes.

Adepte : la classe d'adepte regroupe ceux qui pratiquent la magie populaire, comprenant la divination par la lecture de runes et de pièces de monnaie. Les membres de la classe paysanne, terrifiés par la puissance de la magie des shugenja et des ensorceleurs, voient ces devins d'un meilleur œil. Pour eux, les shugenja manipulent les éléments, tandis que les adeptes ne font que les interpréter et traduire leurs messages pour le bien du peuple.

Expert et homme du peuple : ces classes sont identiques à celles décrites dans le *GdM.*

Homme d'armes : le gros des armées de Rokugan n'est pas composé de samurai bien formés et richement équipés. Chaque village de heimin a une troupe d'*ashigaru*, des fermiers formés à l'usage des armes, au port des armures légères et aux tactiques de base. Ces guerriers forment la base de la plupart des armées, munis de lances (yari) et d'armures d'*ashigaru*. Les hommes d'armes ne savent manier que les armes courantes.

Noble : les cours des daimyo sont pleines de courtisans issus de la noblesse et formés aux subtilités du *bushido*. Ces courtisans appartiennent à la classe des nobles, ce qui leur donne un nombre confortable de points dans un vaste éventail de compétences, mais peu de capacités de classe particulières. Comme indiqué dans le *GdM*, les nobles peuvent être incarnés par des joueurs, en particulier dans une campagne basée sur la politique et les intrigues de cour.

Classes interdites



Les natifs de Rokugan ne peuvent pas choisir les classes suivantes du *MdJ* : barde, prêtre, druide, paladin et magicien. Si les artistes sont populaires à la cour des daimyo, ce sont généralement des experts (ou des roublards) spécialisés en Représentation et en Diplomatie mais sans pouvoirs magiques, plutôt que des bardes. Les shugenja assument les fonctions de prêtres et de magiciens. Les druides et les paladins correspondent à des concepts occidentaux. Certaines classes de prestige reprennent les caractéristiques du paladin, et les shugenja ont accès à certains sorts de druide.

Dans d'autres univers du *GdO*, ces classes ne sont généralement pas disponibles, mais demandez à votre MD. Vous pourriez avoir le droit d'interpréter un personnage venu de l'étranger, où sa classe existe, à moins que votre univers de jeu ne comporte des natifs de cette classe. Les chamans sont les prêtres du *GdO* et les wu jen l'équivalent des magiciens.

Personnages multiclassés



Les personnages multiclassés sont bien plus rares à Rokugan que dans le monde médiéval-fantastique de D&D. Certains samurai et shugenja sont des moines multiclassés qui, en plus de leur formation, maîtrisent l'art du combat à mains nues. Certains membres du clan du Scorpion sont des guerriers/roublards ou des samurai/roublards, disposant, en plus de l'art de l'épée, de techniques de discrétion et de tromperie. Il n'existe aucun samurai/shugenja multiclassé car les membres des deux classes sont formés dès l'enfance, mais des combinaisons guerrier/shugenja ou rôdeur/shugenja sont possibles, tandis qu'un samurai pourrait se multiclasser en ensorceleur s'il se tourne vers la classe de prestige de maho-tsukai.

Dans d'autres univers du *GdO*, les personnages multiclassés sont aussi rares qu'à Rokugan, bien que les moines puissent se multiclasser librement. Chamans, sohei, et wu jen sont aussi immuables que samurai et shugenja.

Caste et classe à Rokugan



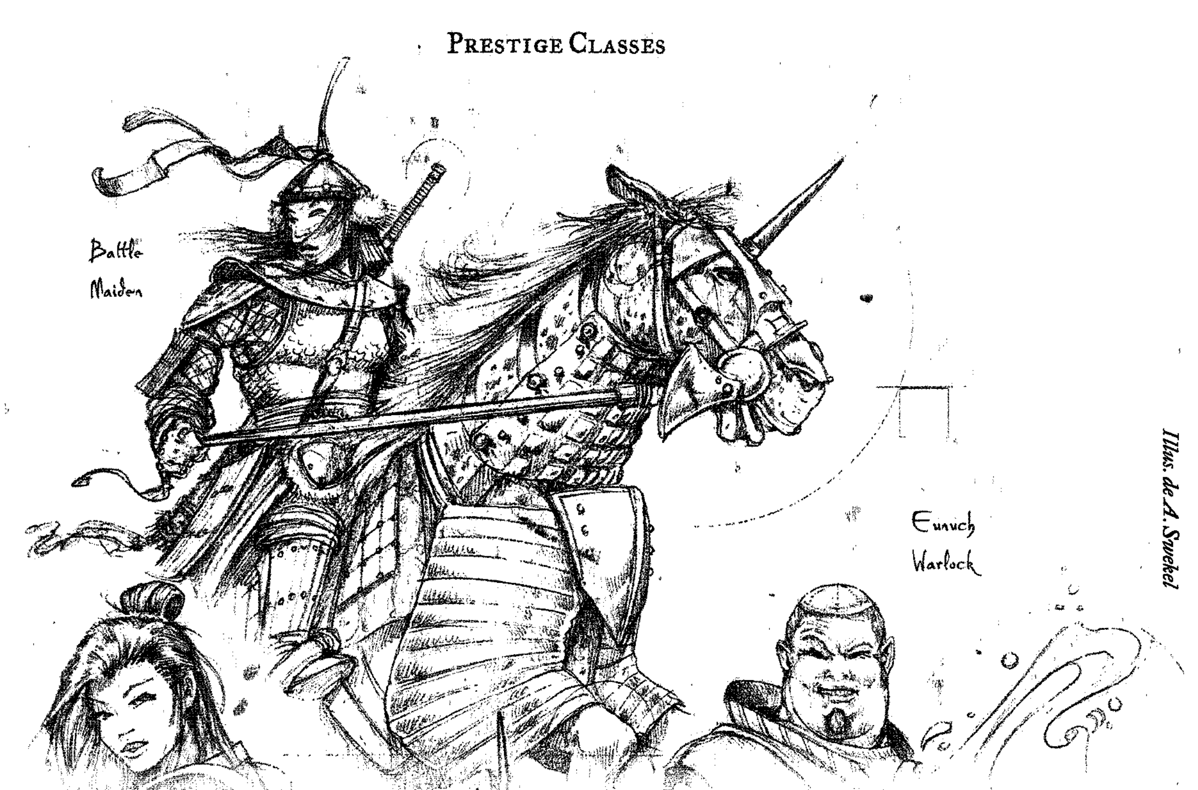
Les personnages de Rokugan sont soit membres de la caste noble (souvent appelée caste des samurai) soit heimin (« demi-peuple ») ou hinin (« non-peuple » comprenant les eta). La distinction est importante et peut avoir une grande influence sur les choix du personnage. Les non nobles ne viennent pas des clans majeurs et ne bénéficient pas des avantages de l'origine de clan (une compétence de classe supplémentaire). Ils ne peuvent pas prendre les classes de samurai ou shugenja qui requièrent une formation de plusieurs années dans l'école d'un clan.

Les personnages non nobles peuvent être barbares, guerriers ou rôdeurs (*ashigaru* aguerris), moines (qui ne se soucient pas du statut social), roublards, chamans, ensorceleurs ou wu jen. Ils peuvent aussi devenir adeptes, gens du peuple ou expert (classes de PNJ).

Les personnages nobles sont généralement samurai ou shugenja, bien qu'il existe de nombreuses exceptions. Les barbares du clan de la Licorne, les guerriers ronin, les moines du clan du Dragon, les rôdeurs du clan du Crabe, les roublards du clan du Scorpion et les sorciers du sang du clan du Phénix appartiennent à la noblesse. Les nobles (classe de PNJ) viennent toujours de la caste noble, ainsi que nombre d'experts (les ingénieurs du clan du Crabe ou les artistes de la Grue par exemple).

Il vaut mieux qu'on ne voie pas de non nobles portant le katana ou le wakizashi ! L'âme d'un samurai est son sabre, et le *daisho* – l'ensemble des deux sabres – indique son rang et montre que son porteur appartient à la noblesse. Les nobles non Mais ces personnages peuvent porter le wakizashi.

De même, l'armure des samurai – qu'elle soit partielle ou complète – est l'insigne de la noblesse, et des guerriers en particulier (comprenant les samurai, les nobles rôdeurs, les barbares et même quelques roublards). Les samurai prennent facilement la mouche si un non samurai porte « leur » armure.



Illus. de A. Swekel

Classes de prestige des moines

De nombreuses classes de prestige, reflétant un entraînement avancé ou une spécialisation particulière, sont ouvertes aux personnages du *Guide de l'Orient* (GdO). L'assassin est la seule classe de prestige du *Guide du Maître* (GdM) qui puisse être adaptée au GdO – cette classe de prestige et l'espion ninja, une classe de prestige décrite dans ce chapitre, définissent parfaitement bien les légendaires tueurs de l'ombre.

À Rokugan, les samurai apprennent l'art de la guerre, le code du bushido et les compétences adaptées à leur noble rang dans des écoles traditionnelles dirigées par les différentes familles des clans majeurs de l'Empire. Chaque école enseigne des aptitudes spécifiques et possède donc une classe de prestige qui lui est associée. Les samurai peuvent acquérir ces classes de prestige relativement tôt dans leur carrière s'ils choisissent, dès la création de personnage, une liste bien spécifique de dons. C'est pourquoi les samurai issus d'écoles différentes commencent habituellement leur carrière avec des dons différents et se diversifient encore davantage autour du 6ème niveau, stade à partir duquel la majorité d'entre eux a déjà choisi sa classe de prestige. Ces classes de prestige, décrites au chapitre 11, comprennent le défenseur Hida du clan du Crabe, le garde du corps Daidoji du clan de la Grue, le maître Mirumoto niten du clan du Dragon, le champion Akodo du clan du Lion, le garde Shiba du clan du Phénix, le félon Bayushi du clan du Scorpion, le vengeur Moto du clan de la Licorne et le mercenaire du clan mineur de la Mante. Le chapitre 12 propose des classes de prestige qui tirent leur puissance de la malfaisance de l'Outremonde et qui sont par conséquent principalement réservées aux PNJ : le maho-bujin, ou guerrier souillé, et le maho-tsukai, ou adepte de la magie du sang.

Si vous ne jouez pas dans l'univers de Rokugan, consultez votre MD pour connaître les classes de prestige qui vous sont proposées. Vous pourrez peut-être choisir certaines des classes de prestige du chapitre 11 (en ignorant ou en modifiant les conditions imposées par les différents clans), ainsi que celles décrites dans ce chapitre.

Ce chapitre propose trois classes de prestige – le mystique henshin, le moine shintaoïste et le moine tatoué – particulièrement adaptées aux moines ; elles leur permettront de continuer à améliorer leurs techniques d'attaque à mains nues, leurs dégâts à mains nues, leur classe d'armure et leur vitesse de déplacement. Pour déterminer ces trois dernières caractéristiques, ajoutez simplement le niveau du moine au niveau de sa classe de prestige et consultez la table 3-13, p. 41 du *Manuel des Joueurs* (MdJ). Afin de déterminer le nombre d'attaques à mains nues et les bonus à l'attaque du personnage, ajoutez le bonus de base à l'attaque du moine et le bonus de base à l'attaque de sa classe de prestige, puis consultez la table 3-1, p. 34 de ce supplément. Cette table indique le nombre d'attaques à mains nues supplémentaires (la première bénéficiant de tous ses bonus) que le personnage peut porter dans un round, ainsi que les bonus à l'attaque associés. Seuls les moines (classes et classes de prestige) bénéficient toujours d'attaques supplémentaires par rapport au nombre d'attaques qu'ils devraient normalement pouvoir porter avec leur bonus de base à l'attaque (les attaques supplémentaires bénéficient d'un malus de -3 au lieu d'un malus de -5). Les autres classes de personnage peuvent choisir d'en bénéficier, mais cet avantage sera souvent moindre.

Exemple : Asako Turima est un moine/mystique henshin de niveau 10/4. Son bonus de base à l'attaque est de +10 (+7 en tant que moine et +3 en tant que mystique henshin). Il devrait normalement bénéficier d'une attaque supplémentaire à +5. Il peut, à la place, décider de bénéficier du nombre d'attaques à mains nues sup-


Mystique henshin
Moine shintaoïste
Moine tatoué

plémentaires correspondant à son bonus de base à l'attaque de +10 (le personnage possède en effet uniquement des niveaux en tant que moine et mystique henshin) en consultant la table 3-1 ci-dessus ; il bénéficie de trois attaques supplémentaires à +7/+4/+1. Il peut donc, dans le même round, porter quatre attaques à mains nues (ou en utilisant une arme de moine) à +10, +7, +4 et +1. S'il utilise une arme différente, il portera deux attaques à +10 et +5. Enfin, il bénéficie du bonus aux dégâts à mains nues, du bonus à la CA et de la vitesse de déplacement d'un moine de niveau 14.

Table 3-1 : Attaques à mains nues multiples

Bonus de base à l'attaque	Attaques à mains nues supplémentaires
+0	–
+1	–
+2	–
+3	–
+4	+1
+5	+2
+6	+3
+7	+4/+1
+8	+5/+2
+9	+6/+3
+10	+7/+4/+1
+11	+8/+5/+2
+12	+9/+6/+3
+13	+10/+7/+4/+1
+14	+11/+8/+5/+2
+15	+12/+9/+6/+3

Exemple : Togashi Tidaiko est un samurai/moine/moine tatoué de niveau 3/5/7. Son bonus de base à l'attaque est de +11 (+3 en tant que samurai, +3 en tant que moine et +5 en tant que moine tatoué). Elle devrait normalement bénéficier de deux attaques supplémentaires à +6 et +1. Elle peut choisir de bénéficier des attaques à mains nues supplémentaires correspondant à son bonus de base à l'attaque de +8 (+3 pour le moine et +5 pour le moine tatoué) en consultant la table 3-1 ; ces attaques se feront à +5 et +2. Elle portera trois attaques par round en combat armé ou à mains nues. Si elle combat à mains nues (ou si elle utilise une arme de moine), elle pourra choisir de frapper à +11/+6/+1 ou à +11/+5/+2. Si elle utilise une arme ordinaire, elle devra opter pour les attaques à +11/+6/+1. Elle bénéficie du bonus aux dégâts à mains nues, du bonus à la CA et de la vitesse de déplacement d'un moine de niveau 12.

Toutes les classes de prestige des moines autorisent les personnages à utiliser leur bonus à l'attaque à mains nues s'ils combattent avec des armes de moine comme le cotterel, le fléau à trois sections, le gourdin, le jitte, le kama, le lajatang, le nekode, le nunchaku, le bâton, le sai et le tonfa. S'ils portent des armures, ils subissent les mêmes désavantages que les moines.

Cavalier kishi



Les cavaliers kishi sont des soldats de cavalerie entraînés à utiliser au mieux la rapidité du cheval et l'agilité du cavalier. Les cavaliers kishi possèdent un lien particulier avec leurs montures – ce lien n'est pas aussi extraordinaire que celui des vierges de bataille (cf. plus bas) – et sont capables de porter des attaques véritablement dévastatrices lorsqu'ils chargent.

Les cavaliers kishi sont principalement issus des classes de samurai et de barbares. À Rokugan, ils sont exclusivement des membres du clan de la Licorne et reçoivent leur entraînement au sein de l'école de la famille Shinjo.

Les cavaliers kishi PNJ aiment découvrir de nouveaux lieux et vivre de nouvelles expériences ; leur penchant pour l'exploration les prédispose surtout pour la reconnaissance et la traque. Ils n'aiment pas être confinés dans des édifices et préfèrent dormir à la belle étoile plutôt que sous une tente ou dans un château.

Dés de vie : d10.

Table 3-2 : Le cavalier kishi

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Bonus d'Équitation +2, Expertise du combat
2	+2	+0	+3	+0	Charge meurtrière 1/jour
3	+3	+1	+3	+1	Vif galop
4	+4	+1	+4	+1	Charge meurtrière 2/jour, Bonus d'Équitation +4
5	+5	+1	+4	+1	Un seul esprit
6	+6	+2	+5	+2	Charge meurtrière 3/jour, attaque à outrance montée
7	+7	+2	+5	+2	Bonus d'Équitation +6
8	+8	+2	+6	+2	Charge meurtrière 4/jour
9	+9	+3	+6	+3	Danse des Fortunes
10	+10	+3	+7	+3	Charge meurtrière 5/jour, bonus d'Équitation +8

Conditions

Pour devenir cavalier kishi, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +6.

Compétence : Équitation degré de maîtrise de 9.

Dons : Attaque au galop, Charge dévastatrice, Combat monté.

Arme : maniement de la lance (uma-yari).

Compétences de classe

Les compétences du cavalier kishi (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissance des sorts (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Frappe iaijutsu (Cha), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha), Saut (For), Sens de la nature (Sag) et Sens de l'orientation (Sag). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ* et celle de la compétence Frappe iaijutsu au ch. 4 de ce supplément.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes du cavalier kishi :

Armes et armures : le cavalier kishi sait manier toutes les armes courantes et de guerre. Il est formé à porter les armures légères et intermédiaires.

Bonus d'Équitation (Ext) : le cavalier kishi bénéficie d'un bonus d'aptitude à tous ses jets d'Équitation. Ce bonus est égal à +2 au niveau 1 et augmente de +2 tous les trois niveaux (+4 au niveau 4, +6 au niveau 7 et +8 au niveau 10).

Expertise du combat : au niveau 1, le cavalier kishi acquiert la « parade de Shinjo » et bénéficie gratuitement du don Expertise du combat, et cela même s'il ne possède pas une Intelligence au moins égale à 13.

Charge meurtrière (Ext) : lorsqu'il est en selle et charge, un cavalier kishi de niveau 2 ou plus inflige des dégâts triplés s'il utilise une arme de corps à corps (quadruplés s'il utilise une lance d'arçon) ; il peut utiliser cette faculté le nombre de fois par jour indiqué à la table 3-2, ci-dessus. Cette faculté remplace le don Charge dévastatrice.

Vif galop (Ext) : au niveau 3, le cavalier kishi peut pousser sa monture à une vitesse dépassant la normale. Le vif galop permet de doubler la distance maximale de la charge de la monture. Cette aptitude peut être utilisée une fois par jour sans que la monture ne subisse aucune pénalité. Chaque utilisation supplémentaire du vif galop dans une journée nécessite que la monture réussisse un jet de Volonté (DD 20) immédiatement après la résolution de la charge supplémentaire ; un échec fait subir 2d6 points de dégâts à la monture.

Un seul esprit (Sur) : à partir du niveau 5, le cavalier kishi développe un lien spirituel avec sa monture. Une fois par jour, le cavalier kishi en selle peut effectuer un jet d'attaque, de sauvegarde ou de compétence en appliquant son modificateur d'Équitation à la place de tout autre modificateur. Par exemple, il pourrait effectuer un jet d'attaque au corps à corps en ajoutant son modificateur d'Équitation à la place des autres modificateurs d'attaque (comme le modificateur de Force, le bonus magique de l'arme, le bonus lié au don Arme de prédilection et tous les autres bonus venant s'ajouter au jet d'attaque).

Attaque à outrance montée (Ext) : au niveau 6, le cavalier kishi peut porter une attaque à outrance à cheval, et cela même si sa monture s'est déplacée de plus d'un pas de placement dans le round.

Danse des Fortunes (Sur) : à partir du niveau 9 le cavalier kishi peut, une fois par jour, refaire un jet qu'il vient juste d'effectuer. Il devra par contre accepter ce nouveau résultat, même s'il est moins élevé que le premier jet.

Change-forme

Les contrées du *GdO* abritent de nombreux métamorphes : des animaux qui peuvent prendre forme humaine (les hengeyokai - cf. ch. 2 et 9), des créatures et des esprits sous apparence humaine, et des ensorceleurs qui peuvent se transformer en animaux. Les change-forme maîtrisent ces pouvoirs de transformation, leurs formes premières devenant aussi fluides que l'eau.

Les change-forme doivent posséder la faculté de pouvoir changer leur aspect normal avant d'apprendre la maîtrise de cette transformation. Certains change-forme sont des jeteurs de sorts (wu jen, ensorceleurs ou chamans) qui apprennent tout d'abord *métamorphose* avant de passer à une plus grande maîtrise de la transformation. Les autres sont des hengeyokai, des lycanthropes, des rakshasas, des ogres mages et d'autres créatures possédant la faculté naturelle de se transformer. Quelques ninja de niveau très élevé (possédant le pouvoir surnaturel mille visages) ont réussi à acquérir quelques niveaux de change-forme. Les change-forme n'existent pas à Rokugan.

Les change-forme PNJ sont souvent des solitaires errant dans la campagne sous leur forme animale. D'autres vivent au sein de la société civilisée et utilisent leurs facultés pour devenir espions, voleurs ou même assassins.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir change-forme, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +3.

Compétence : Concentration degré de maîtrise de 10.

Spécial : possibilité de se transformer – connaissance de *métamorphose* ou faculté de pouvoir prendre une autre forme grâce aux pouvoirs *changement de forme*, *métamorphose* ou *modification d'apparence*.

Compétences de classe

Les compétences du change-forme (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance

Table 3-3 : Le change-forme

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts
1	+0	+2	+2	+2	*Forme animale* (3/jour), transformation supplémentaire	
2	+1	+3	+3	+3		+1 niveau dans la classe précédente
3	+2	+3	+3	+3	*Forme animale* (taille Grande)	
4	+3	+4	+4	+4	*Forme animale* (4/jour)	+1 niveau dans la classe précédente
5	+3	+4	+4	+4	*Forme animale* (taille Très petite)	
6	+4	+5	+5	+5	Mille visages	+1 niveau dans la classe précédente
7	+5	+5	+5	+5	*Forme animale* (sanguinaire)	
8	+6	+6	+6	+6	*Forme animale* (5/jour)	+1 niveau dans la classe précédente
9	+6	+6	+6	+6	*Forme animale* (taille Très grande)	
10	+7	+7	+7	+7	*Forme animale* (élémentaire 1/jour), métamorphe	+1 niveau dans la classe précédente

des sorts (Int), Connaissances (nature) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Empathie avec les animaux (Cha, compétence réservée), Natation (For), Profession (Sag), Scrutation (Int, compétence réservée), Sens de la nature (Sag) et Sens de l'orientation (Sag). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes du change-forme :

Armes et armures : le change-forme sait manier toutes les armes courantes ; il n'est pas formé à porter d'autres armures ou boucliers.

***Forme animale* (Mag) :** au niveau 1, le change-forme acquiert la faculté de se transformer en un animal de taille P ou M (animaux sanguinaires exceptés) et de reprendre son aspect normal trois fois par jour. Cette faculté fonctionne exactement comme la faculté *forme animale* du druide.

Aux niveaux 4 et 8, le change-forme peut utiliser *forme animale* plus de trois fois par jour, comme indiqué à table 3-3 ci-dessus. Le change-forme acquiert la faculté de se transformer en animal de taille G au niveau 3, de taille TP au niveau 5 et de taille TG au niveau 9. Il peut prendre la forme d'un animal sanguinaire à partir du niveau 7.

Au niveau 10, le change-forme peut utiliser *forme animale* une fois par jour pour prendre la forme d'un élémentaire de l'Air, de l'Eau, du Feu ou de la Terre de taille P, M ou G. Une fois transformé, il bénéficie de tous les pouvoirs de l'élémentaire.

Transformation supplémentaire (Ext) : un change-forme possédant la faculté naturelle de changer de forme (comme les hengeyokai) peut ajouter son niveau de change-forme au nombre de fois par jour qu'il peut normalement se transformer. Ainsi, un hengeyokai wu jen/change-forme de niveau 7/3 peut se transformer quatorze fois par jour en lieu et place des onze transformations dont bénéficie normalement un personnage hengeyokai de niveau 10.

Sorts : le change-forme continue son apprentissage de la magie en même temps qu'il apprend à maîtriser les pouvoirs de *forme animale.* Aux niveaux 2, 4, 6, 8 et 10, le personnage gagne de nouveaux sorts par jour et de nouveaux sorts connus comme s'il avait progressé d'un niveau dans sa classe de jeteur de sorts. Par contre, il ne bénéficie pas des autres avantages liés à cette classe de jeteur de sorts. Cela signifie essentiellement qu'il ajoute la moitié de ses niveaux de change-forme aux niveaux de son autre classe, déterminant ainsi son nombre de sorts par jour et ses sorts connus. Par exemple, si Jengu Tori, une wu jen/change-forme de niveau 7/1 progresse d'un niveau en tant que change-forme, elle gagnera de nouveaux sorts comme si elle avait atteint le niveau 8 de wu jen ; elle utilisera par contre les bonus au jet d'attaque et de sauvegarde du change-forme. Si elle acquiert par la suite un niveau en tant que wu jen, devenant alors une wu jen/change-forme de niveau 8/2, elle gagnera ses sorts comme si elle venait d'accéder au niveau 9 de wu jen.

Si un personnage acquiert la classe de prestige change-forme sans posséder une classe de jeteur de sorts, il ne gagne aucune faculté liée aux sorts en augmentant ses niveaux de change-forme.

Mille visages (Sur) : au niveau 6, le change-forme acquiert la faculté de changer d'apparence à volonté, comme s'il utilisait le sort *modification d'apparence.*

Métamorphe : à partir du niveau 10, le change-forme maîtrise si naturellement la faculté de se transformer qu'il n'est plus considéré comme un humanoïde mais plutôt comme un métamorphe (les hengeyokai, étant déjà des métamorphes, ne sont pas affectés par ce changement). Le change-forme devient immunisé contre les sorts et les effets qui affectent habituellement les humanoïdes comme *charme-personne.*

Chasseur de sorciers



Les chasseurs de sorciers combinent leur entraînement magique et leur expertise du combat pour combattre les forces spirituelles malfaisantes : les fantômes et les esprits malfaisants, les démons et les oni, ainsi que les adeptes de la magie noire sont les ennemis jurés des chasseurs de sorciers.

Le chasseur de sorciers commence généralement sa carrière en tant que chaman, shugenja ou wu jen, puis croise d'ordinaire la route d'un chasseur de sorciers plus âgé qui le choisit comme apprenti. À ses côtés, il apprend alors diverses facultés martiales, des moyens de se protéger des sorciers et de détecter les esprits courroucés, ainsi que plusieurs techniques de combat. Lorsqu'arrive le jour où le chasseur de sorciers quitte son maître pour suivre sa propre route, il est généralement devenu un guerrier ou un rôdeur multiclassé. À Rokugan, les chasseurs de sorciers sont exclusivement des shugenja du clan du Crabe qui ont suivi leur entraînement au sein de l'école de la famille Kuni.

Les chasseurs de sorciers PNJ traversent le pays et battent la campagne pour traquer les créatures malfaisantes et les sorciers. Les rumeurs liées à des lieux hantés ou à des sacrifices démoniaques les attirent comme des mouches, ce qui a contribué à les rendre légendaires au sein de la paysannerie. Ces légendes leur donnent un statut équivalent aux mystérieux moines tatoués et il n'est pas surprenant de constater que les chasseurs de sorciers et les moines tatoués ont tendance à se respecter.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir chasseur de sorciers, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : tous sauf mauvais.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétence : Connaissances (mystères) ou Connaissances (Outremonde) degré de maîtrise de 10.

Don : Pistage.

Sorts : faculté de lancer *cercle magique contre la Souillure* ou *cercle magique contre le Mal.*



Spécial : le personnage doit avoir été choisi et entraîné par un autre chasseur de sorciers avant de pouvoir acquérir cette classe de prestige.

Compétences de classe

Les compétences du chasseur de sorciers (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (folklore local) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (Outremonde) (Int), Connaissances (religion) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Saut (For), Scrutation (Int, compétence réservée), Sens de la nature (Sag) et Sens de l'orientation (Sag). Vous trouverez leur description au cha. 4 du *MdJ*. La compétence Connaissances (Outremonde) n'est utilisable qu'à Rokugan.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes du chasseur de sorciers :

Armes et armures : le chasseur de sorciers sait manier toutes les armes courantes et de guerre ; il est formé au port de toutes les armures.

Sorts : le chasseur de sorciers poursuit son entraînement magique tout en apprenant à maîtriser les techniques du chasseur. Aux niveaux 2, 5, 7, 9 et 10, le personnage acquiert de nouveaux sorts par jour et de nouveaux sorts connus, comme s'il avait progressé d'un niveau dans sa classe précédente de jeteur de sorts, mais ne bénéficie pas des autres avantages liés à cette classe de jeteur de sorts. Par exemple, si Kuni Osari, un shugenja/rôdeur/chasseur de sorciers de niveau 3/4/1 progresse d'un niveau comme chasseur de sorciers, il gagnera de nouveaux sorts comme s'il avait progressé au niveau 4 de shugenja, mais utilisera les bonus au jet d'attaque et de sauvegarde du chasseur de sorciers. S'il acquiert par la suite un niveau en tant que shugenja, devenant ainsi un shugenja/ rôdeur/chasseur de sorciers de niveau 4/4/2, il gagnera ses sorts comme s'il venait d'accéder au niveau 5 de shugenja.

Table 3-4 : Le chasseur de sorciers

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts
1	+1	+0	+2	+2	Détection du Mal, Grâce des kami	
2	+2	+0	+3	+3	Châtiment du Mal	+1 niveau dans la classe précédente
3	+3	+1	+3	+3	Aura de courage	
4	+4	+1	+4	+4	Don supplémentaire : Attaque en puissance	
5	+5	+1	+4	+4		+1 niveau dans la classe précédente
6	+6	+2	+5	+5	Don supplémentaire : Enchaînement	
7	+7	+2	+5	+5		+1 niveau dans la classe précédente
8	+8	+2	+6	+6	Résistance à la magie mauvaise	
9	+9	+3	+6	+6		+1 niveau dans la classe précédente
10	+10	+3	+7	+7	Don supplémentaire : Succession d'enchaînements	+1 niveau dans la classe précédente

Détection du Mal **(Mag) :** le chasseur de sorciers peut utiliser le pouvoir magique *détection du Mal* à volonté. Dans l'univers de Rokugan, le chasseur de sorciers utilise plutôt *détection de la Souillure.*

Grâce des kami : le chasseur de sorciers ajoute son modificateur de Charisme (s'il est positif) comme bonus à tous ses jets de sauvegarde.

Châtiment du Mal (Sur) : à partir du niveau 2 le chasseur de sorciers peut, une fois par jour, tenter de châtier un adversaire maléfique avec une attaque de corps à corps normale. Il ajoute un bonus de +4 à son jet d'attaque et inflige deux points de dégâts supplémentaires par niveau. Si le chasseur de sorciers châtie accidentellement une créature qui n'est pas mauvaise, le châtiment n'a aucun effet et le chasseur de sorciers ne peut plus s'en servir pour le reste de la journée.

Dans l'univers de campagne de Rokugan, les chasseurs de sorciers châtient les créatures de l'Outremonde au lieu des créatures mauvaises. Une créature de l'Outremonde est un monstre possédant le sous-type Outremonde ou un personnage possédant un score de Souillure.

Aura de courage (Ext/Sur) : à partir du niveau 3, le chasseur de sorciers est immunisé contre la terreur (magique ou pouvoir). Les alliés se trouvant à moins de 3 m de lui bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de la terreur. Le fait d'aider ainsi ses alliés est considéré comme un pouvoir surnaturel.

Dons supplémentaires : aux niveaux 4, 6 et 10, le chasseur de sorciers acquiert les dons Attaque en puissance, Enchaînement et Succession d'enchaînements. Si le chasseur de sorciers possède déjà un de ces dons, il ne bénéficie pas d'autres avantages spécifiques. Si le chasseur de sorciers ne possède pas la Force requise pour utiliser ces dons, il ne pourra les utiliser que contre des créatures maléfiques (ou de l'Outremonde, dans le cas d'une campagne à Rokugan).

Résistance à la magie maléfique (Ext) : au niveau 8, le chasseur de sorciers acquiert une résistance à la magie spécifique de 20 + son niveau. Cette résistance à la magie ne s'applique qu'aux sorts maléfiques ou à ceux lancés par des créatures mauvaises. À Rokugan, cette résistance à la magie ne s'applique qu'aux sorts lancés par des maho-tsukai ou des personnages possédant un score de Souillure, ainsi qu'aux sorts et pouvoirs magiques utilisés par les créatures de l'Outremonde.

DISCIPLE DU VIDE



De toutes les forces élémentaires constituant l'univers, la plus puissante et la plus difficile à contrôler est celle qui sépare et relie toutes les autres : le Vide. La majorité des shugenja peuvent faire appel et contrôler la puissance d'éléments particuliers, tandis que les wu jen peuvent utiliser toutes les énergies élémentaires. Les disciples du Vide ont compris, eux, que toute chose contient tous les éléments de base et qu'ils sont tous liés par l'essence la moins tangible. Le Vide est semblable au silence qui sépare les notes de musique et donne ainsi rythme et forme à l'ensemble. Pour ceux qui comprennent la relation du Vide avec toutes les autres choses et qui possèdent la faculté innée de percevoir cette relation, la distance et la forme de ces choses deviennent inconséquentes.

Les disciples du Vide commencent leur carrière en tant que lanceurs de sorts – généralement des shugenja, mais parfois des chamans ou des wu jen – et continuent d'accroître leurs facultés de jeteurs de sorts en progressant de niveau. À Rokugan, ce sont toujours des shugenja du clan du Phénix qui reçoivent leur entraînement au sein de l'école de la famille Isawa.

Comme d'autres jeteurs de sorts, les disciples du Vide PNJ jouent le rôle de vieux sages, de gardiens des enseignements religieux et des légendes. Ceux qui sont parvenus à maîtriser la voie du Vide se font appeler ishiken et se voient confier la tâche d'écouter le flot du Vide sous-jacent dans le monde afin d'y percevoir la naissance des individus possédant une affinité innée pour le Vide ; ils pourront ensuite, au fur et à mesure de la maturité de ces derniers, superviser l'entraînement de ces individus.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir disciple du Vide, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : neutre.
Compétence : Scrutation degré de maîtrise de 10.
Dons : Augmentation d'intensité, Efficacité des sorts accrue.
Sorts : faculté de lancer des sorts profanes ou divins de 3e niveau.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du disciple du Vide (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (toutes, chaque compétence devant être acquise séparément) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Scrutation (Int, compétence réservée). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ.*

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes du disciple du Vide :

TABLE 3-5 : LE DISCIPLE DU VIDE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts
1	+0	+0	+0	+2	Sentir le Vide (perception physique, 1/jour)	
2	+1	+0	+0	+3		+1 niveau dans la classe précédente
3	+1	+1	+1	+3	Sentir le Vide (2/jour)	
4	+2	+1	+1	+4	Moment de clairvoyance (2/jour)	+1 niveau dans la classe précédente
5	+2	+1	+1	+4	Sentir le Vide (perception magique, 3/jour)	+1 niveau dans la classe précédente
6	+3	+2	+2	+5		+1 niveau dans la classe précédente
7	+3	+2	+2	+5	Altérer le destin, sentir le Vide (4/jour)	
8	+4	+2	+2	+6	Moment de clairvoyance (3/jour)	+1 niveau dans la classe précédente
9	+4	+3	+3	+6	Sentir le Vide (perception télépathique, 5/jour)	
10	+5	+3	+3	+7	Libération du Vide	+1 niveau dans la classe précédente
11	+5	+3	+3	+7	Sentir le Vide (6/jour)	+1 niveau dans la classe précédente
12	+6	+4	+4	+8	Suppression du Vide, moment de clairvoyance (4/jour)	+1 niveau dans la classe précédente
13	+6	+4	+4	+8	Morsure du Vide, sentir le Vide (perception mentale, 7/jour)	

Armes et armures : le disciple du Vide n'est pas formé à manier d'autres armes ou armures supplémentaires.

Sorts : le disciple du Vide poursuit son entraînement magique tout en apprenant à maîtriser les pouvoirs du Vide. Aux niveaux 2, 4, 5, 6, 8, 10, 11 et 12, le personnage acquiert de nouveaux sorts par jour et de nouveaux sorts connus comme s'il avait progressé d'un niveau dans sa classe précédente de jeteur de sorts, mais ne bénéficie pas des autres avantages liés à cette classe de jeteur de sorts. Par exemple, si Isawa Todari, un shugenja/disciple du Vide de niveau 7/1 progresse d'un niveau comme disciple du Vide, il gagnera de nouveaux sorts comme s'il avait progressé au niveau 8 de shugenja, mais utilisera les bonus au jet d'attaque et de sauvegarde du disciple du Vide. S'il acquiert par la suite un niveau en tant que shugenja, devenant ainsi un shugenja/disciple du Vide de niveau 8/2, il gagnera ses sorts comme s'il venait d'accéder au niveau 9 de shugenja.

Sentir le Vide (Sur) : la première technique que le disciple du Vide apprend est la faculté à libérer son esprit et à percevoir le monde environnant pour explorer la couche invisible de la réalité que peu de personnes voient. En réalité, la conscience du disciple du Vide quitte son corps et s'étend sur le monde, lui permettant ainsi d'utiliser ses sens ordinaires (vue, ouïe, toucher, goût, odorat) pour percevoir la zone, la personne ou la chose vers laquelle il dirigeait son attention. Le disciple du Vide doit effectuer un jet de Scrutation, le DD déterminant la distance et non pas la familiarité avec la chose recherchée.

Distance	DD
Champ de vision	5
Jusqu'à 1,5 km (dans le même village)	10
Jusqu'à 15 km (dans la même province)	15
Jusqu'à 150 km (dans le même territoire du clan)	20
Jusqu'à 1500 km (territoire d'un autre clan)	25

Le disciple du Vide ne peut pas utiliser cette faculté au-delà des barrières planaires. Ainsi, un disciple du Vide se tenant sur la muraille Kaiu ne pourrait pas étendre ses sens dans l'Outremonde, même avec son champ de vision.

À partir du 5e niveau, puis tous les quatre niveaux, le disciple du Vide acquiert la faculté de percevoir des couches de réalité plus profondes. Au niveau 5, le disciple du Vide peut utiliser à volonté *détection de la magie* et *détection de la Souillure* en utilisant cette faculté ; au niveau 9, il peut lancer *détection du mensonge* et déchiffrer les états émotionnels, bénéficiant ainsi d'un bonus de +10 aux jets de Psychologie lorsqu'il utilise cette faculté ; au niveau 13, il peut lancer *détection de pensées* à volonté en utilisant cette faculté.



Au niveau 1, le disciple du Vide peut utiliser cette faculté une fois par jour. Tous les deux niveaux au-delà du premier, il peut utiliser cette faculté une fois supplémentaire par jour (c'est-à-dire deux fois au niveau 3, trois fois au niveau 5 et ainsi de suite).

Moment de clairvoyance (Sur) : au niveau 4, le disciple du Vide peut accorder à un allié l'aptitude temporaire d'utiliser n'importe quelle compétence ou don (à l'exception des dons ancestraux). Le disciple du Vide doit utiliser une action simple pour toucher la cible. La cible gagne un don ou un nombre de degré de maîtrise d'une compétence égal au modificateur de caractéristique associée à cette compétence. Par exemple, un personnage possédant une valeur de Dextérité égale à 14 gagnerait deux degrés de maîtrise en Équitation pour un modificateur total de compétence de +4. L'effet dure un round par niveau du disciple du Vide. Le disciple du Vide peut utiliser ce pouvoir surnaturel deux fois par jour au niveau 4, plus une utilisation supplémentaire tous les quatre niveaux.

Altérer le destin (Sur) : à partir du niveau 7 le disciple du Vide peut, une fois par jour, ajouter un bonus de +20 à un jet d'attaque, un jet de compétence ou un jet de caractéristique qu'il effectue. Il ne peut en aucun cas faire bénéficier à un autre personnage de ce bonus. Ce pouvoir surnaturel ne nécessite aucune action et dure uniquement le temps du jet.

Libération du Vide (Sur) : à partir du niveau 10 le disciple du Vide peut, trois fois par jour, toucher un allié et lui permettre d'utiliser son modificateur de caractéristique le plus élevé à la place d'un autre modificateur moins élevé (au choix de la cible) pendant un nombre de rounds égal à la moitié du niveau du disciple du Vide. Par exemple, un samurai sévèrement touché pourrait utiliser son modificateur de Force élevé à la place de son modificateur de Dextérité peu élevé pendant quelques rounds, ce qui augmenterait ainsi sa classe d'armure, son bonus aux jets de Réflexes et son bonus aux jets d'attaque à distance (ainsi que tous ses jets de compétence basés sur la Dextérité).

Suppression du Vide (Sur) : dès le niveau 12, une fois par jour, le disciple du Vide peut effectuer une attaque de contact afin d'obliger une cible à utiliser son modificateur de caractéristique le moins élevé à la place de n'importe quel autre modificateur plus élevé (au choix du disciple du Vide) pendant une durée de cinq rounds. Par exemple, le disciple du Vide pourrait obliger un ogre à utiliser son modificateur d'Intelligence à la place de son modificateur de Force, affaiblissant ainsi sévèrement les attaques de la brute.

Morsure du Vide (Sur) : à partir du niveau 13 le disciple du Vide peut, une fois par jour, effectuer une attaque de contact afin de transmettre 1d4 niveau(x) négatif(s) à la cible. Le disciple du Vide gagne cinq points de vie temporaires pour chaque niveau négatif transmis. Si la cible possède tout au plus un nombre de DV égal aux niveaux négatifs transmis, elle meurt. Chaque niveau négatif inflige un malus d'aptitude de -1 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux jets de compétence, aux jets de caractéristique et au niveau effectif (qui détermine la puissance, la durée, le DD et d'autres détails des sorts ou des facultés spéciales). En outre, un lanceur de sorts perd un sort de son plus haut niveau (un sort préparé ou la possibilité de lancer un sort de ce niveau pour les ensorceleurs ou les druides). Les niveaux négatifs s'additionnent. Si la cible ne meurt pas, elle retrouve ses niveaux perdus au bout de 13 heures. Ce pouvoir repose sur la maîtrise du Vide du disciple du Vide et non pas sur l'énergie négative ; elle ne peut donc pas être utilisée pour avantager les morts-vivants.

Éclaireur du silence



Le camouflage du tigre, la vigueur du cheval, les yeux de l'aigle : ces trois éléments caractérisent les éclaireurs du silence, des espions, pisteurs et coureurs émérites. Ils sont entraînés pour se fondre dans leur environnement, observer et se souvenir des moindres détails concernant leurs ennemis et courir comme le vent afin de rapporter ce qu'ils ont vu.

Bien que certains éclaireurs du silence soient issus de la classe des samurai, de nombre d'entre eux ont commencé leur carrière comme rôdeurs. À Rokugan, ils sont membres du clan du Crabe et reçoivent leur entraînement dans l'école de la famille Hiruma et sont envoyés en reconnaissance dans l'Outremonde.

Les éclaireurs du silence PNJ sont souvent rattachés à d'importantes armées ou placés au service de puissants seigneurs de guerre ou empereurs. On les trouve généralement non loin de zones dangereuses – des montagnes infestées de démons, des forêts hantées ou les lignes ennemies.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir éclaireur du silence, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : au choix à l'exception de mauvais.

Bonus de base à l'attaque : +4.

Compétences : Déplacement silencieux degré de maîtrise de 9, Détection degré de maîtrise de 5, Discrétion degré de maîtrise de 9.

Dons : Course, Pistage.

Compétences de classe

Les compétences de l'éclaireur du silence (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (nature) (Int), Connaissances (Outremonde) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Saut (For), Sens de la nature (Sag) et Sens de l'orientation (Sag). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ*. La compétence Connaissances (Outremonde) n'est utilisable qu'à Rokugan.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de l'éclaireur du silence :

Armes et armures : l'éclaireur du silence sait manier les armes courantes et de guerre ; il est formé au port de l'armure légère.

Ennemi juré : au niveau 1, l'éclaireur du silence choisit un type de créatures (géants, gobelinoïdes, morts-vivants, oni) ou un autre clan humain comme ennemi juré. En raison de son étude approfondie des mœurs de ses ennemis et des techniques apprises pour les combattre, l'éclaireur bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Sens de la nature lorsqu'il utilise ces compétences contre ce type de créatures. Il bénéficie également du même bonus aux dégâts contre elles. L'éclaireur bénéficie également de ce bonus pour les attaques à distance, mais uniquement contre des cibles se trouvant à moins de 10 m. Le bonus aux dégâts ne s'applique pas contre les créatures immunisées contre les coups critiques. Au niveau 4 et tous les trois niveaux par la suite, le bonus augmente de +1. La table 3-19 du *MdJ* recense différentes catégories d'ennemis jurés.

Si l'éclaireur du silence possède déjà un ennemi juré, il peut en choisir un nouveau et le bonus qui s'applique aux ennemis précédemment choisis augmentera de +1. Le bonus appliqué aux ennemis précédemment choisis augmente à chaque fois que le bonus de l'éclaireur augmente. Par exemple, un rôdeur/éclaireur du silence de niveau 6/5 possède trois ennemis jurés auxquels sont associés les bonus suivants : +4, +3 et +2.

Déplacement accéléré : l'éclaireur du silence se déplace plus rapidement que les autres membres de sa race ; sa vitesse de déplacement est augmentée de 3 m lorsqu'il ne porte pas d'armure ou si celle-ci est légère ou intermédiaire (et s'il n'est pas lourdement chargé).

Esquive totale (Ext) : à partir du niveau 2, la grande agilité de l'éclaireur du silence lui permet d'éviter les attaques magiques et inhabituelles. Si l'éclaireur réussit un jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il ne subit aucun dégât. L'éclaireur du silence ne peut utiliser cette faculté que s'il porte au maximum une armure légère.

***Détection des ennemis* (Mag) :** au niveau 3, l'éclaireur du silence acquiert la faculté de détecter la présence de son ennemi juré. Ce pouvoir est semblable au sort *détection du Mal* en ce qui concerne la portée, la zone d'effet et la durée. Le premier round de concentration lui permet de confirmer la présence ou l'absence de son ennemi juré dans la zone d'effet. Le deuxième round lui permet de déterminer le nombre de créatures se trouvant dans la zone d'effet, ainsi que la puissance de la créature la plus forte (comme le sort *détection du Mal*). Au cours du troisième round, l'éclaireur du silence peut déterminer la puissance et la localisation de chaque créature. Si l'éclaireur possède plusieurs ennemis jurés, il pourra tous les détecter au cours du premier round et déterminer les créatures se trouvant dans la zone d'effet au cours du deuxième round.

Mémoire : au niveau 6, la mémoire de l'éclaireur du silence est grandement augmentée. Il peut se souvenir d'une scène dont il a été le témoin ou d'une minute entière d'un dialogue ; il pourra ensuite décrire les détails de la scène ou répéter les paroles entendues (même s'il ne parle pas la langue utilisée) comme s'il en était encore le témoin. L'éclaireur ne peut se souvenir de la sorte que d'une scène ou d'un dialogue à la fois.

Immobilité (Sur) : dès le niveau 8 l'éclaireur du silence peut, en restant complètement immobile lorsqu'il utilise la compétence Discrétion, se fondre dans son environnement. Il bénéficie d'un bonus de +15 à son jet de Discrétion. Il peut utiliser cette faculté trois fois par jour.

Table 3-6 : L'éclaireur du silence

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Ennemi juré +1, déplacement accéléré
2	+2	+0	+3	+0	Esquive totale
3	+3	+1	+3	+1	*Détection des ennemis*
4	+4	+1	+4	+1	Ennemi juré +2
5	+5	+1	+4	+1	
6	+6	+2	+5	+2	Mémoire
7	+7	+2	+5	+2	Ennemi juré +3
8	+8	+2	+6	+2	Immobilité
9	+9	+3	+6	+3	Châtiment des ennemis
10	+10	+3	+7	+3	Ennemi juré +4

Châtiment des ennemis (Sur) : au niveau 9, l'éclaireur du silence acquiert la faculté de châtier son ennemi juré une fois par jour. Il ajoute son modificateur d'Intelligence (si celui-ci est positif) à son jet d'attaque et inflige un point de dégâts supplémentaire par niveau. Ces dégâts supplémentaires s'ajoutent aux dégâts supplémentaires contre ses ennemis jurés. Si l'éclaireur possède plus d'un ennemi juré, il peut châtier la créature de son choix, mais uniquement une fois par jour.

Espion ninja

Les espions ninja sont certainement les personnages les plus énigmatiques et les plus mystérieux du *GdO*. Si certains ninja ne sont que des assassins (ils peuvent choisir la classe de prestige assassin décrite dans le *GdM*), les véritables espions ninja sont passés maîtres dans l'utilisation d'armes exotiques, d'équipement facilitant la discrétion et d'étranges pouvoirs *ki*. Les espions ninja sont membres d'un clan secret de ninja dont le chef décide de leur vie et leur mort. Ils jurent le secret afin de protéger l'identité des membres du clan et ne doivent jamais révéler leur statut de ninja. En dépit de leur penchant à la malfaisance, les ninja respectent un solide code d'honneur et risquent d'insulter leur famille (et d'être condamnés à mort) s'ils viennent à violer ce code.

La majorité des espions ninja sont des roublards ; les compétences requises par cette classe impliquent qu'un prétendant ninja possède au moins quelques niveaux dans la classe de roublard. Certains ninja possèdent également un passé teinté de magie. À Rokugan, les ninja sont la matière dont sont faites les légendes. Certains individus refusent même de croire à leur existence. Les ninja reçoivent leur entraînement au sein de l'école de la famille Shosuro du clan du Scorpion, mais d'autres mystérieux ninja existent également à Rokugan.

Les ninja PNJ représentent souvent une force mystérieuse s'opposant aux plans et desseins des personnages. Les objectifs d'un clan de ninja sont souvent indéchiffrables et coïncident rarement avec ceux d'un groupe de héros.

Dés de vie : d6.

Conditions

Pour devenir espion ninja, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : autre que chaotique et/ou bon

Compétences : Acrobaties degré de maîtrise de 7, Bluff degré de maîtrise de 10, Déguisement degré de maîtrise de 7, Discrétion degré de maîtrise de 7.

Don : Esquive.

Spécial : l'espion ninja doit posséder l'aptitude de classe esquive totale.

Compétences de classe

Les compétences de l'espion ninja (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Bluff (Cha), Crochetage (Dex), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Intimidation (Cha), Langage secret (Cha), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For) et Vol à la tire (Dex). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ*.

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.

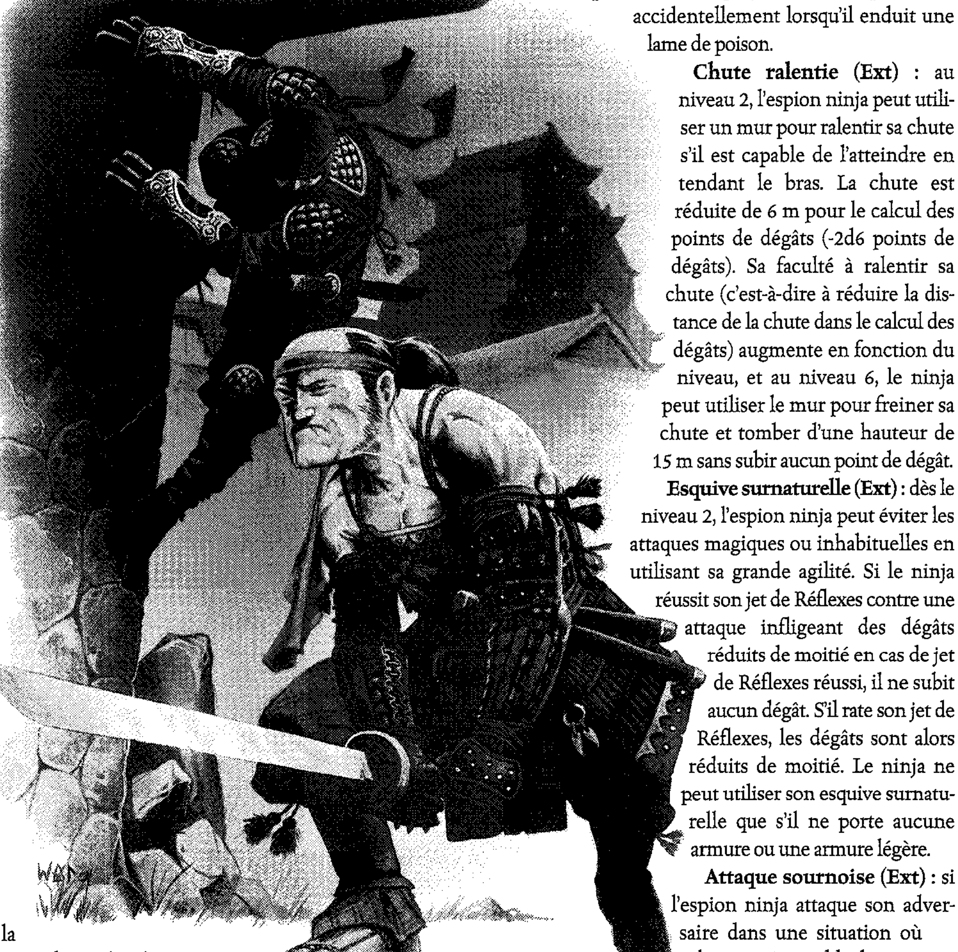
Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de l'espion ninja :

Armes et armures : l'espion ninja n'acquiert pas d'aptitudes supplémentaires en armes ou en armures. Par contre, il acquiert le maniement de certaines armes exotiques en progressant de niveau. Un ninja portant une armure intermédiaire ou lourde ne peut utiliser les aptitudes spéciales de classe suivantes : acrobate, chute ralentie, esquive totale, marche sur l'onde et *pas chassé*.

Arme exotique : au niveau 1, puis aux niveaux 3, 6 et 9, l'espion ninja acquiert le maniement d'une arme exotique. Cette arme doit être choisie dans la liste suivante : arbalète de poing, chaîne, chaîne cloutée, chijiriki, éventail de guerre, fukimi-bari, kusari-gama, nekode, ninja-to, sarbacane, shikomi-zue et shuriken.

Souffle du *ki* (Ext) : l'espion ninja apprend à concentrer son *ki* pour augmenter sa capacité à retenir son souffle. Un ninja ajoute son niveau d'espion ninja à son jet de Constitution pour continuer à retenir son souffle (cf. *GdM* p. 85).



Poison : l'espion ninja est entraîné à utiliser du poison et ne risque jamais de s'empoisonner accidentellement lorsqu'il enduit une lame de poison.

Chute ralentie (Ext) : au niveau 2, l'espion ninja peut utiliser un mur pour ralentir sa chute s'il est capable de l'atteindre en tendant le bras. La chute est réduite de 6 m pour le calcul des points de dégâts (-2d6 points de dégâts). Sa faculté à ralentir sa chute (c'est-à-dire à réduire la distance de la chute dans le calcul des dégâts) augmente en fonction du niveau, et au niveau 6, le ninja peut utiliser le mur pour freiner sa chute et tomber d'une hauteur de 15 m sans subir aucun point de dégât.

Esquive surnaturelle (Ext) : dès le niveau 2, l'espion ninja peut éviter les attaques magiques ou inhabituelles en utilisant sa grande agilité. Si le ninja réussit son jet de Réflexes contre une attaque infligeant des dégâts réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il ne subit aucun dégât. S'il rate son jet de Réflexes, les dégâts sont alors réduits de moitié. Le ninja ne peut utiliser son esquive surnaturelle que s'il ne porte aucune armure ou une armure légère.

Attaque sournoise (Ext) : si l'espion ninja attaque son adversaire dans une situation où celui-ci est incapable de se

Table 3-7 : L'espion ninja

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+2	+2	Arme exotique, souffle du *ki*, poison
2	+1	+3	+3	+3	Chute ralentie (6 m), esquive surnaturelle, attaque sournoise +1d6
3	+2	+3	+3	+3	Arme exotique, acrobate (+10), envol du héron
4	+3	+4	+4	+4	Chute ralentie (10 m), discrétion totale
5	+3	+4	+4	+4	Marche sur l'onde, attaque sournoise +2d6
6	+4	+5	+5	+5	Arme exotique, chute ralentie (15 m)
7	+5	+5	+5	+5	Mille visages, acrobate (+20)
8	+6	+6	+6	+6	Immunité contre le poison, attaque sournoise +3d6
9	+6	+6	+6	+6	Arme exotique, esprit fuyant
10	+7	+7	+7	+7	*Pas chassé*

défendre efficacement, il peut toucher un point sensible et lui infliger des dégâts supplémentaires. Chaque fois que l'adversaire du ninja ne bénéficie pas de son bonus de Dextérité à la CA (qu'il en possède un ou non) ou que le ninja le prend en tenaille, l'attaque du ninja inflige des dégâts supplémentaires. Ces dégâts supplémentaires sont de 1d6 point(s) au niveau 2 et augmentent de 1d6 point(s) tous les trois niveaux. Ces dégâts supplémentaires viennent s'ajouter aux autres dégâts supplémentaires obtenus grâce à l'attaque sournoise d'une autre de classe. Ainsi, un roublard/espion ninja de niveau 7/5 inflige +6d6 points de dégâts supplémentaires avec une attaque sournoise : +4d6 en tant que roublard et +2d6 en tant que ninja.

Si le ninja obtient un coup critique avec son attaque sournoise, les dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés. Les attaques à distance ne sont considérées comme des attaques sournoises que si la cible se trouve à moins de 10 m. Avec un sap (une matraque) et les attaques à mains nues, le ninja peut porter une attaque sournoise infligeant des dégâts temporaires en lieu et place de dégâts normaux. Il ne peut pas utiliser une arme occasionnant des dégâts normaux pour infliger des dégâts temporaires au cours d'une attaque sournoise (même à -4 au jet d'attaque) car il doit tirer toute la puissance de son arme afin de porter une attaque sournoise.

Un espion ninja ne peut porter d'attaque sournoise que contre des créatures vivantes possédant des organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des morts-vivants, des créatures artificielles, des vases, des plantes et des créatures intangibles. De plus, les créatures immunisées contre les coups critiques le sont également contre les attaques sournoises. Le ninja doit être capable de voir suffisamment bien sa cible pour pouvoir atteindre l'organe vital visé. Le ninja ne peut pas tenter d'attaque sournoise si la créature est camouflée ou si elle est trop grande, l'empêchant ainsi d'atteindre ses organes vitaux.

Acrobate (Sur) : au niveau 3, l'espion ninja bénéficie d'un bonus d'aptitude de +10 aux jets d'Acrobaties, d'Équilibre, d'Escalade et de Saut. Au niveau 7, ce bonus passe à +20. En outre, un ninja peut toujours choisir de « faire 10 » sur ses jets d'Acrobaties, d'Équilibre, d'Escalade et de Saut, et cela même si les circonstances l'empêchent normalement de le faire.

Envol du héron (Sur) : à partir du niveau 3, la distance de saut (verticale ou horizontale) d'un espion ninja n'est plus limitée par sa taille.

Discrétion totale (Sur) : dès le niveau 4, l'espion ninja acquiert la faculté d'utiliser la compétence Discrétion même s'il est observé. Tant qu'il se trouve à moins de 3 m d'une zone d'ombre, l'espion ninja peut se cacher de tous sans véritablement se dissimuler derrière un obstacle. L'espion ninja ne peut pas se fondre dans sa propre ombre.

Marche sur l'onde (Sur) : à partir du niveau 5, l'espion ninja peut utiliser cette faculté pour marcher sur n'importe quel liquide comme s'il s'agissait de la terre ferme. Le ninja doit se concentrer (c'est une action simple) pour utiliser cette faculté et ne peut donc accomplir qu'un déplacement ou une action de mouvement à chaque round durant lequel il marche sur l'onde. L'effet a une durée d'un round par niveau du ninja.

Mille visages (Sur) : au niveau 7, l'espion ninja acquiert la faculté de modifier son apparence à volonté, comme s'il utilisait le sort *modification d'apparence.*

Immunité contre le poison (Sur) : dès le niveau 8, l'espion ninja acquiert une immunité contre toutes les sortes de poisons.

Esprit fuyant (Ext) : au niveau 9, l'espion ninja acquiert la faculté d'échapper aux effets magiques cherchant à le contrôler. Si le ninja possédant esprit fuyant est affecté par un sort et rate son jet de sauvegarde, il peut tenter un autre jet de sauvegarde le round suivant. Il ne bénéficie que de ce jet de sauvegarde supplémentaire pour réussir à échapper aux effets magiques.

***Pas chassé* (Mag) :** à partir du niveau 10 l'espion ninja peut se déplacer magiquement dans l'espace une fois par jour, comme avec le sort *porte dimensionnelle.* Le niveau de lanceur de sorts du ninja est égal à 5.

Guerrier félidé



Alors que les guerriers ursidés (cf. plus bas) revendiquent la férocité sauvage de l'ours lorsqu'ils entrent dans leur rage incontrôlable, les guerriers félidés tirent leur incroyable force du noble lion (que l'on appelle singh ou singha dans certaines sociétés). La rage des guerriers félidés ne leur retire nullement leur discipline et leur maîtrise de soi, ce qui les rend encore plus terrifiants aux yeux de certains individus. Les guerriers félidés sont des modèles de vertu guerrière dont la vitesse, la force et la bravoure demeurent inégalées.

Les guerriers et les samurai font les meilleurs guerriers félidés, mais les rôdeurs peuvent également facilement acquérir cette classe. À moins de posséder des niveaux dans des classes liées au guerrier, les moines et les sohei ne peuvent choisir cette classe de prestige avant le niveau 12, mais certains ont persévéré jusqu'à pouvoir l'acquérir. À Rokugan, les guerriers félidés sont membres du clan du Lion et reçoivent leur entraînement dans l'école de la famille Matsu (les guerriers félidés sont appelés les féroces Matsu).

Les guerriers félidés PNJ sont souvent les champions favoris d'un prince ou d'un empereur. Leur alignement loyal fait des guerriers félidés d'excellents serviteurs.

Dés de vie : d12.

Conditions

Pour devenir guerrier félidé, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : loyal.
Bonus de base à l'attaque : +7.
Dons : *Kiai*, Volonté de fer.

Compétences de classe

Les compétences du guerrier félidé (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (histoire) (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Frappe iaijutsu (Cha), Intimidation (Cha), Natation (For), Psychologie (Sag) et Saut (For). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ* et celle de la compétence Frappe iaijutsu au ch. 4 de ce supplément.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.



CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes du guerrier félidé :

Armes et armures : le guerrier félidé sait manier toutes les armes courantes et de guerre ; il est également formé au port de toutes les armures.

Rugissement du lion : au combat, la fureur du guerrier félidé provoque la terreur chez ses adversaires. Le guerrier félidé peut utiliser un *Kiai* ou un Grand *kiai* (bonus de Charisme + 4) fois par jour ; le DD de la terreur est augmenté de 4 points.

Grand *kiai* : le guerrier félidé acquiert ce don au niveau 1.

Fureur du lion (Ext) : au niveau 2, le guerrier félidé peut entrer dans une fureur destructrice, gagnant une force et une résistance phénoménales ; son mépris du danger l'empêche toutefois de se défendre efficacement. Il gagne temporairement +4 en Force, +4 en Constitution et un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté, mais il subit en même temps une pénalité de -2 à la CA.

L'augmentation de Constitution confère au guerrier félidé deux points de vie supplémentaires par niveau, qui disparaissent à la fin de sa fureur lorsque sa valeur de Constitution retombe à son niveau normal. Contrairement aux points de vie temporaires normaux, ces points de vie supplémentaires ne disparaissent pas en premier. Lorsque le guerrier félidé entre en fureur, il ne peut pas utiliser les compétences et les aptitudes exigeant patience ou concentration, comme se déplacer silencieusement ou lancer des sorts (les seules compétences de classe qu'il puisse utiliser lorsqu'il est enragé sont Artisanat, Frappe iaijutsu et Psychologie). Il peut utiliser tous les dons qu'il possède, à l'exception de Expertise du combat, des dons de création d'objets, des dons de métamagie et Talent (si ce dernier est associé à une compétence nécessitant patience ou concentration). Une crise de fureur dure trois rounds plus le nouveau modificateur de Constitution du personnage. Le guerrier félidé peut mettre fin à sa fureur prématurément. Lorsque sa fureur prend fin, le guerrier félidé se sent fatigué (-2 en Force, -2 en Dextérité, incapacité de charger ou de courir) jusqu'au terme du combat. Il ne peut devenir enragé qu'une fois par combat et uniquement un certain nombre de fois par jour (déterminé par son niveau). La fureur ne demande aucune action, mais le guerrier félidé ne peut l'embrasser que pendant son tour de jeu et pas en réponse à l'action d'un autre individu. Par exemple, s'il vient à recevoir une flèche, le guerrier félidé ne peut pas entrer en fureur pour bénéficier des points de vie supplémentaires (dus à sa valeur de Constitution augmentée) ; par contre, il peut en bénéficier s'il avait fait appel à sa fureur plus tôt dans le round, c'est à dire *avant* qu'il ne reçoive la flèche.

Le guerrier félidé peut utiliser sa fureur trois fois par jour au niveau 3, quatre fois au niveau 6 et cinq fois au niveau 10. Dès le niveau 8, sa fureur lui confère un bonus de +6 en Force, +6 en Constitution et un bonus de moral de +3 aux jets de Volonté (le malus de -2 à la CA reste le même).

Bravoure du lion (Ext) : à partir du niveau 3, le guerrier félidé est immunisé contre la terreur (magique ou pouvoir) et bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Volonté contre les sorts et les effets affectant l'esprit.

Conscience augmentée : le guerrier félidé acquiert ce don au niveau 3.

Bond du lion (Ext) : au niveau 4, le guerrier félidé peut accomplir une attaque à outrance à la fin d'une charge.

Frappe rugissante (Ext) : à partir du niveau 5, le guerrier félidé peut utiliser un *Kiai* en tant qu'action libre s'il le combine avec une action d'attaque à outrance.

TABLE 3-8 : LE GUERRIER FÉLIDÉ

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+2	Rugissement du lion, grand *kiai*
2	+2	+0	+3	+3	Fureur du lion 3/jour
3	+3	+1	+3	+3	Bravoure du lion, Conscience augmentée
4	+4	+1	+4	+4	Bond du lion
5	+5	+1	+4	+4	Frappe rugissante
6	+6	+2	+5	+5	Fureur du lion 4/jour
7	+7	+2	+5	+5	Rapidité de la lionne
8	+8	+2	+6	+6	Fureur surhumaine
9	+9	+3	+6	+6	
10	+10	+3	+7	+7	Fureur du lion 5/jour, plus de fatigue après la fureur

Rapidité de la lionne (Ext) : au niveau 7, le guerrier félidé peut agir comme s'il bénéficiait des effets d'un sort de *rapidité* pour une durée quotidienne d'un round par niveau de sa classe. Ces rounds ne doivent pas être obligatoirement consécutifs.

Guerrier ursidé

Certains des individus vivant dans les contrées du GdO vénèrent les ours et les considèrent comme le symbole de la force et de la prouesse martiale du guerrier. En adoptant l'ours comme totem, les guerriers de ces contrées espèrent ainsi bénéficier de la force de cet animal. À travers un lien spécial les unissant aux esprits des ours, les guerriers ursidés bénéficient véritablement de la force de l'ours au cœur même des combats, se transformant alors véritablement en ours lorsqu'ils combattent.

Seuls les personnages qui peuvent déjà entrer dans une rage destructrice ou en frénésie peuvent améliorer leur puissance spirituelle afin de devenir des guerriers ursidés. La majorité des guerriers ursidés sont des barbares ; il arrive parfois que des sohei deviennent également des guerriers ursidés. Les personnages possédant une classe de prestige qui leur donne la faculté d'entrer en frénésie (comme le guerrier félidé) choisissent également parfois cette classe. Les guerriers ursidés n'existent pas à Rokugan.

Les guerriers ursidés PNJ sont généralement les champions de tribus barbares, de villages paysans ou de temples guerriers. Ils n'utilisent pas la discipline ou le commandement pour diriger les autres guerriers car leur seul exemple suffit à les inspirer.

Dés de vie : d12.

Conditions

Pour devenir guerrier ursidé, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +7.

Don : Attaque en puissance.

Spécial : faculté d'entrer dans une rage destructrice, en frénésie ou utilisation du Déchaînement de *ki*.

Compétences de classe

Les compétences du guerrier ursidé (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Dressage (Cha), Empathie avec les animaux (Cha, compétence réservée), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Saut (For), Sens de la nature (Sag) et Sens de l'orientation (Sag). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes du guerrier ursidé :

Armes et armures : les guerriers ursidés savent manier les armes courantes et de guerre. Ils ne bénéficient pas d'aptitudes supplémentaires en ce qui concerne armures et boucliers.

***Transformation ursidée* (Mag) :** un guerrier ursidé peut se transformer en ours s'il est enragé, pris de frénésie ou sous l'effet d'un déchaînement de *ki*. Au niveau 1, un guerrier ursidé peut se transformer en ours noir pendant la durée totale d'un de ses accès de rage quotidien. Ce pouvoir est semblable au sort *métamorphose*, à la seule différence que le guerrier ursidé se métamorphose uniquement en un ours d'une puissance exceptionnelle. Il gagne +8 en Force, +2 en Dextérité et +4 en Constitution (ces bonus remplacent les bonus normaux de la rage). Tout comme la rage, il gagne des points de vie temporaires grâce à sa nouvelle valeur de Constitution et bénéficie d'un bonus de +2 à sa classe d'armure naturelle. Il conserve un bonus de +2 aux

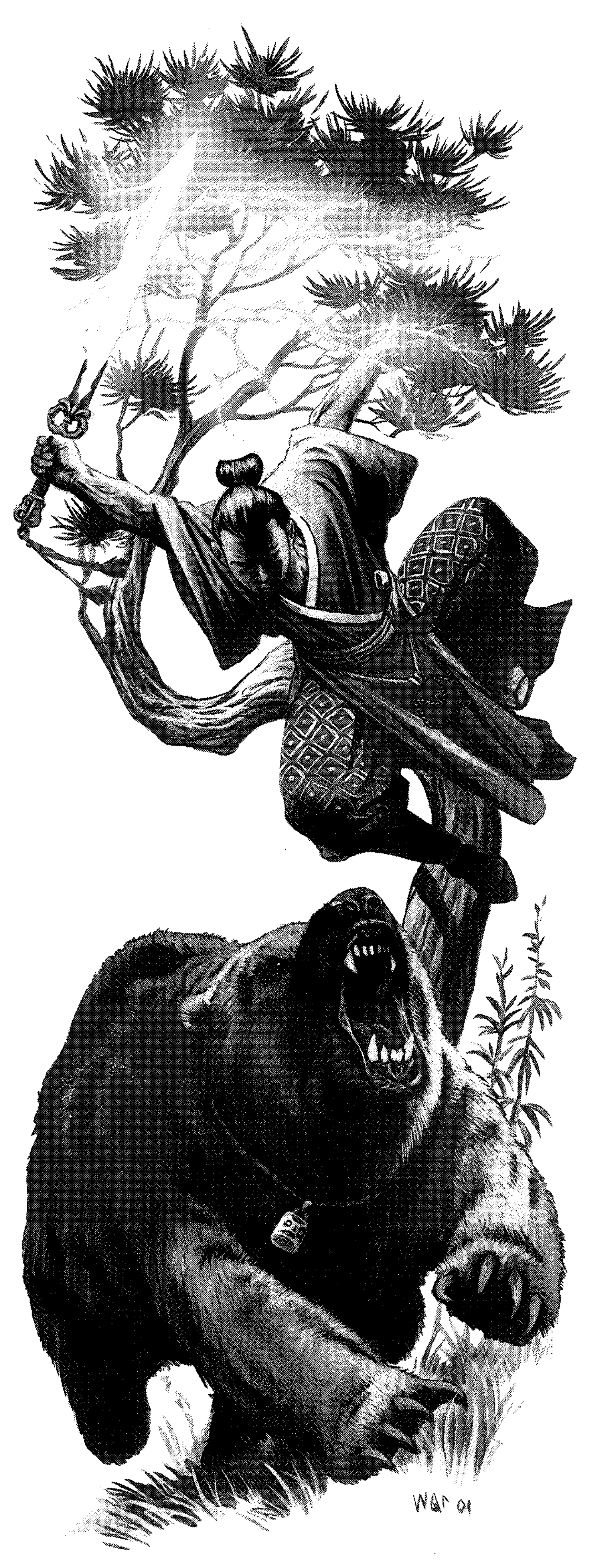


Table 3-9 : Le guerrier ursidé

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+2	*Transformation ursidée (noir)* 1/jour
2	+2	+0	+3	+3	
3	+3	+1	+3	+3	Odorat
4	+4	+1	+4	+4	*Transformation ursidée (brun)* 2/jour
5	+5	+1	+4	+4	Rage supplémentaire
6	+6	+2	+5	+5	
7	+7	+2	+5	+5	
8	+8	+2	+6	+6	*Transformation ursidée (sanguinaire)* 3/jour
9	+9	+3	+6	+6	
10	+10	+3	+7	+7	Rage supplémentaire

jets de Volonté et subit un malus de -2 à la CA lorsqu'il est enragé. Il peut porter deux coups de griffe qui bénéficient de la totalité du bonus de base à l'attaque, chacune d'entre elles infligeant 1d4 point(s) de dégâts plus son (nouveau) modificateur de Force, ainsi qu'une morsure en attaque secondaire à -5 au jet d'attaque infligeant 1d6 point(s) de dégâts plus la moitié de son (nouveau) bonus de Force. Tout comme le sort *métamorphose*, ses armes, son armure et son équipement fusionnent avec la forme ursidée et deviennent donc inutilisables pendant la durée de la transformation (à l'exception des objets spécialement créés pour ne pas être affectés par cette limitation).

Au niveau 4, le guerrier ursidé peut se transformer en ours deux fois par jour (s'il est enragé, pris de frénésie ou sous l'effet d'un déchaînement de *ki*) et choisir entre deux formes différentes : ours noir ou brun. En ours brun, le guerrier ursidé bénéficie d'un bonus de +16 en Force, de +2 en Dextérité et de +8 en Constitution. Il gagne un bonus de +5 à sa CA naturelle et sa taille est considérée comme Grande (il subit un malus de -1 à la CA et aux attaques). Ses coups de griffe infligent 1d8 point(s) de dégâts plus son modificateur de Force et sa morsure inflige 2d8 points de dégâts plus la moitié de son bonus de Force. Il gagne également le pouvoir extraordinaire Étreinte qu'il peut utiliser lorsqu'il réussit à toucher avec un coup de griffe. Son espace occupé est alors de 1,50 m x 3 m.

Au niveau 8, le guerrier ursidé peut se transformer en ours trois fois par jour (s'il est enragé, pris de frénésie ou sous l'effet d'un déchaînement de *ki*) et choisir entre trois formes différentes : ours noir, brun ou sanguinaire. En ours sanguinaire, le guerrier ursidé bénéficie d'un bonus de +20 en Force, de +2 en Dextérité et de +8 en Constitution. Il gagne un bonus de +7 à sa CA naturelle et sa taille est considérée comme Grande. Ses coups de griffe infligent 2d4 points de dégâts plus son bonus de Force et sa morsure inflige 2d8 points de dégâts plus la moitié de son modificateur de Force. Il gagne également le pouvoir extraordinaire Étreinte qu'il peut utiliser lorsqu'il réussit à toucher avec un coup de griffe. Son espace occupé est alors de 3 m x 6 m et son allonge de 3 m.

Odorat (Ext) : au niveau 3, le guerrier ursidé gagne la capacité Odorat. Elle permet au personnage de détecter ses adversaires à 10 m de distance en utilisant une action libre. Si l'adversaire se trouve sous le vent, cette portée passe à 20 m ; elle tombe à 5 m s'il se trouve contre le vent. Ces portées sont doublées si le guerrier ursidé repère des odeurs fortes, comme celle de la fumée ou de la matière en décomposition ; elles sont triplées si le guerrier ursidé repère des odeurs entêtantes, comme le musc d'un putois ou la puanteur d'un troglodyte.

Le guerrier ursidé peut détecter la présence d'une autre créature mais il ne peut pas la localiser avec précision. Une action de mouvement est nécessaire pour déterminer la direction de l'odeur. S'il s'approche à moins de 1,50 m de l'odeur, le guerrier ursidé peut alors la localiser avec précision.

Le guerrier ursidé peut découvrir et suivre des traces à l'odeur s'il réussit des jets de Sagesse. Si la piste est fraîche, le DD sera généralement de 10. Le DD augmente ou diminue en fonction de l'intensité de l'odeur de la créature suivie, du nombre de créatures suivies et du temps écoulé depuis leur passage. Pour chaque heure écoulée depuis leur passage, le DD augmente de +2. Ceci excepté, cette capacité obéit aux règles du don Pistage. Les guerriers ursidés qui suivent des traces à l'odeur ignorent les effets de la surface et de la mauvaise visibilité.

Les guerriers ursidés peuvent identifier des odeurs familières, comme le font les humains avec des scènes familières. L'eau, en particulier un petit cours d'eau, permet de faire disparaître toute trace.

Certaines odeurs trompeuses et puissantes peuvent facilement masquer d'autres odeurs. La présence d'une telle odeur entrave complètement la capacité de détecter ou d'identifier des créatures avec précision ; le DD de base du jet de Sens de la nature pour trouver des traces est alors égal à 20 au lieu de 10.

Rage supplémentaire : au niveau 5, puis au niveau 10, le guerrier ursidé bénéficie d'une rage destructrice, d'une frénésie ou d'un déchaînement du *ki* supplémentaire et quotidien. Par exemple, un barbare/guerrier ursidé de niveau 7/5 peut entrer dans une rage destructrice trois fois par jour, tandis qu'un barbare/guerrier ursidé de niveau 7/10 peut le faire quatre fois par jour. Si ce même personnage venait à gagner un niveau de barbare supplémentaire, il pourrait alors entrer dans une rage destructrice cinq fois par jour.

Maître d'armes (kensei)



L'emploi de l'énergie du *ki* est une faculté essentielle pour de nombreux personnages du *GdO*. Aux yeux des maîtres d'armes (les kensei), la perfection du *ki* se résume à la maîtrise d'une arme de corps à corps. Les maîtres d'armes cherchent à ne faire qu'un avec leur arme de choix afin de former avec elle une seule entité et de pouvoir l'utiliser de manière aussi naturelle et instinctive qu'un membre.

Table 3-10 : Le maître d'armes

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Arme de choix, *ki* de la puissance 1/jour/niveau
2	+2	+3	+0	+0	Critique amélioré 1/jour
3	+3	+3	+1	+1	Arme de prédilection supérieure
4	+4	+4	+1	+1	Critique amélioré 2/jour
5	+5	+4	+1	+1	Attaques réflexe supérieures
6	+6	+5	+2	+2	Critique amélioré 3/jour
7	+7	+5	+2	+2	*Ki* du critique
8	+8	+6	+2	+2	Critique amélioré 4/jour
9	+9	+6	+3	+3	*Ki* de la rotation
10	+10	+7	+3	+3	Critique amélioré 5/jour

Les maîtres d'armes sont souvent des guerriers ou des samurai car le nombre de dons requis pour choisir cette classe de prestige dissuade de nombreux autres personnages. Les maîtres d'armes ne reçoivent pas leur entraînement au sein d'une des écoles de samurai de Rokugan, mais ces guerriers ou samurai individuels peuvent choisir cette classe de prestige si un maître plus expérimenté choisit de les prendre sous sa tutelle.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir maître d'armes, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétence : Intimidation degré de maîtrise de 4.

Dons : Esquive, Souplesse du serpent, Attaques réflexe, Expertise du combat, Arme de prédilection (avec l'arme de choix), Attaque en rotation.

Spécial : l'arme de choix du personnage doit être une arme de maître.

Compétences de classe

Les compétences du maître d'armes (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Détection (Sag), Frappe iaijutsu (Cha), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag) et Psychologie (Sag). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ* et celle de la compétence Frappe iaijutsu au cha. 4 de ce supplément.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes du maître d'armes :

Armes et armures : le maître d'armes n'est pas formé à manier d'autres armes ou armures supplémentaires.

Arme de choix (Ext) : le maître d'armes consacre son existence à l'étude du maniement d'une seule arme de corps à corps, qui est souvent le katana ou un autre type d'épée. Le maître d'armes doit posséder le don Arme de prédilection avec cette arme de choix. Toutes les facultés spéciales du maître d'armes ne s'appliquent que s'il manie ce type d'arme. Une fois cette arme choisie, le maître d'armes ne peut plus en changer.

Afin de pouvoir remplir les conditions de cette classe de prestige, le maître d'armes doit posséder une arme de maître qui deviendra son arme de choix. Il ne sera pas obligé de continuer à utiliser cette arme pendant toute sa carrière et il bénéficiera des avantages de sa classe même s'il utilise une arme normale (qui n'est pas une arme de maître) – celle-ci doit simplement correspondre à l'arme de son choix.

***Ki* de la puissance (Ext) :** lorsqu'un maître d'armes touche un adversaire avec l'arme de son choix, il peut décider de ne pas faire de jet de dégâts. Il peut alors choisir de calculer les dégâts maximum (sans coup critique) de son arme et infliger ce résultat à son adversaire. Un maître d'armes maniant un katana et possédant une Force de 17 inflige 13 points de dégâts (10 + 3 pour la Force) lorsqu'il choisit de faire appel à cette faculté. Les dégâts supplémentaires, comme les dégâts liés au don Attaque en puissance (en respectant les règles liées à l'utilisation de ce don), les dégâts d'une attaque sournoise ou les pouvoirs magiques d'une arme (arme de feu ou *honorable*) sont déterminés normalement et ne sont pas maximisés. Cette faculté ne peut pas être utilisée si le maître d'armes réussit un coup critique. Il peut utiliser cette faculté une fois par jour et par niveau.

Critique amélioré (Ext) : à partir du niveau 2, le maître d'armes peut infliger des dégâts supplémentaires lorsqu'il réussit un coup critique. Le multiplicateur aux dégâts de l'arme de choix du maître d'armes est alors augmenté de 1. Par exemple, le katana possède un multiplicateur aux dégâts de x2. S'il utilise cette faculté, le maître d'armes peut augmenter ce multiplicateur à x3 une fois par jour au niveau 2. Au fur et à mesure de sa progression en niveau, il pourra utiliser cette faculté plus fréquemment. Le maître d'armes doit déclarer l'utilisation de cette faculté avant d'effectuer son jet de dégâts.

Arme de prédilection supérieure (Ext) : au niveau 3, le maître d'armes peut ajouter un bonus de +1 à tous les jets d'attaque effectués avec son arme de choix ; ce bonus vient s'ajouter au bonus déjà existant du don Arme de prédilection.

Attaques réflexe supérieures (Ext) : dès le niveau 5, le maître d'armes peut accomplir en un round un nombre d'attaques d'opportunité égal à son modificateur de Dextérité plus son modificateur de Sagesse.

***Ki* du critique :** au niveau 7, le maître d'armes acquiert le don Science du critique. S'il possède déjà ce don, il ajoute un bonus de +2 à ses chances d'obtenir un coup critique avec son arme de choix. Ce bonus de +2 est appliqué en dernier, après les autres modificateurs, comme les bonus dérivés du don Science du critique ou les armes magiques acérées.

***Ki* de la rotation (Ext) :** à partir du niveau 9, le maître d'armes peut effectuer une attaque en rotation au prix d'une action simple au lieu d'une action complexe. Une seule attaque en rotation peut être effectuée dans un round.

Maître des lames



Pour les maîtres des lames, une épée n'est pas une simple arme – c'est une alliée, une amie, une compagne spirituelle. Les maîtres des lames considèrent le combat comme un art, une danse mortelle et ils ont tendance à chanter au combat. Les maîtres des lames puisent une puissante énergie magique dans la combinaison de leurs prouesses martiales et de leurs études magiques, et bénéficient de facultés acrobatiques phénoménales et de la capacité d'enchanter leurs lames au combat.

La majorité des maîtres des lames sont des personnages multiclassés, des guerriers ou des moines, des wu jen ou parfois des chamans. Les roublards jeteurs de sorts multiclassés peuvent également choisir cette classe en satisfaisant aux conditions élevées des degrés de maîtrise des compétences. Les maîtres des lames n'existent pas à Rokugan.

Les maîtres des lames PNJ se consacrent souvent à chasser les esprits malfaisants et les morts-vivants. Ces excentriques ont tendance à vivre en solitaires et à chanter, danser et jouer les acrobates jusque tard dans la nuit (ces soirées sont souvent arrosées de boissons fortes).

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir maître des lames, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : loyal.

Bonus de base à l'attaque : +7.

Compétences : Acrobaties degré de maîtrise de 12, Saut degré de maîtrise de 12.

Dons : Attaque éclair, Esquive, Souplesse du serpent.

Sorts : faculté de lancer des sorts divins ou profanes.

Spécial : maniement d'une épée.

Compétences de classe

Les compétences du maître des lames (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Équilibre (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Profession (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For). Vous trouverez leur description au ch. 4 du MdJ.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Table 3-11 : Le maître des lames

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Acrobate (+10), envol du héron, déplacement accéléré
2	+2	+3	+0	+0	Lame enchantée I
3	+3	+3	+1	+1	
4	+4	+4	+1	+1	*Chevaucher les vents*, déplacement accéléré
5	+5	+4	+1	+1	Acrobate (+20), attaque acrobatique
6	+6	+5	+2	+2	Lame enchantée II
7	+7	+5	+2	+2	Déplacement accéléré
8	+8	+6	+2	+2	
9	+9	+6	+3	+3	
10	+10	+7	+3	+3	Acrobate (+30), lame enchantée III, déplacement accéléré

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes du maître des lames :

Armes et armures : les maîtres des lames savent manier les armes courantes et de guerre, et sont formés au port de l'armure légère. Un maître des lames portant une armure intermédiaire ou lourde, ou transportant une charge intermédiaire ou lourde, ne peut utiliser aucune de ses facultés spéciales, à l'exception de lame enchantée.

Acrobate (Sur) : un maître des lames de niveau 1 bénéficie d'un bonus d'aptitude de +10 aux jets d'Acrobaties, d'Équilibre et de Saut. Au niveau 5, ce bonus passe à +20 et au niveau 10, à +30. En outre, un maître des lames peut toujours choisir de « faire 10 » sur un jet d'Acrobaties, d'Équilibre ou de Saut, et cela même si les circonstances l'empêchent normalement de le faire.

Envol du héron (Sur) : la distance de saut (verticale ou horizontale) d'un maître des lames n'est pas limitée par sa taille.

Déplacement accéléré (Sur) : un maître des lames se déplace plus vite que la normale. Un maître des lames de taille P se déplace moins rapidement qu'un maître des lames de taille M, tandis qu'un homme-rat se déplace plus vite (cf. table ci-dessous).

Niveau du maître des lames	Vitesse de déplacement de base		
	6,50 m	10 m	13 m
1-3	13 m	20 m	26 m
4-6	15 m	22,50 m	28,5 m
7-9	16,5 m	26 m	31,5 m
10	20 m	30 m	40 m

Lame enchantée I (Sur) : au niveau 2, un maître des lames peut enchanter son épée de façon temporaire afin qu'elle puisse bénéficier d'un effet particulier. L'effet dure une minute/niveau et le maître des lames peut y faire appel une fois par jour. Le maître des lames peut enchanter son épée avec l'une des propriétés spéciales feu, foudre, froid, gardienne et spectrale. Un maître des lames peut utiliser ce pouvoir même s'il porte une armure intermédiaire ou lourde.

***Chevaucher les vents* (Mag) :** à partir du niveau 4, un maître des lames peut utiliser le pouvoir magique *marche dans les airs* une fois par jour.

Attaque acrobatique (Ext) : dès le niveau 5, le maître des lames bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque et au jet de dégâts s'il attaque son adversaire en sautant 1,50 mètre horizontalement ou verticalement, ou en s'aidant d'une corde ou d'un objet similaire pour le frapper. Le maître des lames doit réussir un jet de Saut ; s'il franchit une distance inférieure à 1,50 mètre, il ne peut pas utiliser cette faculté pour cette attaque. Si la distance est supérieure à la distance séparant le maître des lames de son adversaire, le maître des lames peut choisir de diminuer la distance les séparant en accomplissant une action libre.

Lame enchantée II (Sur) : au niveau 6, le maître des lames peut enchanter son épée avec une des propriétés spéciales suivantes : destruction, feu intense, foudre intense, froid intense, sanglante, tonnerre et tueuse (choix de la créature). Sinon, il peut choisir d'ajouter deux propriétés spéciales de lame enchantée I à son épée, simultanément ou séparément.

Lame enchantée III (Sur) : à partir du niveau 10, le maître des lames peut enchanter son épée avec une des propriétés spéciales suivantes : dansante, passage*, rapidité et vol* (cf. la description de ces nouvelles propriétés spéciales des armes magiques au ch. 8). Sinon, il peut choisir d'ajouter trois propriétés spéciales de lame enchantée I à son épée, simultanément ou séparément.

Maître iaijutsu



Le iaijutsu est l'art de dégainer une arme (généralement un katana) et de porter un coup en décrivant un geste fluide. C'est la base même de certaines formes de duels dans les univers du *GdO* (cf. ch. 3 p. 81) et les maîtres iaijutsu sont craints et respectés à travers tout Rokugan et les contrées où le iaijutsu est pratiqué. Les maîtres iaijutsu concentrent leur *ki* pour porter des attaques d'une puissance dévastatrice avec une rapidité fulgurante.

Les maîtres iaijutsu sont essentiellement des membres de la classe des samurai. À Rokugan, ce sont exclusivement des membres du clan de la Grue et ils reçoivent leur entraînement au sein de l'école de la famille Kakita.

Les maîtres iaijutsu PNJ sont employés comme sensei des meilleurs samurai de l'Empire.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir maître iaijutsu, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : loyal.

Bonus de base à l'attaque : +6.

Compétence : Frappe iaijutsu degré de maîtrise de 9.

Dons : Arme de prédilection (katana), Arme en main, Science de l'initiative.

Compétences de classe

Les compétences du maître iaijutsu (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Diplomatie (Cha), Équilibre (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Frappe iaijutsu (Cha), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ* et celle de la compétence Frappe iaijutsu au ch. 4 de ce supplément.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes du maître iaijutsu :

Armes et armures : le maître iaijutsu sait manier toutes les armes courantes et de guerre. Il ne reçoit aucun port d'armure ou de boucliers supplémentaire, mais il le possède généralement avec la classe de samurai.

Botte secrète (Ext) : au niveau 1, le maître iaijutsu peut appliquer son modificateur de Dextérité à la place de celui de Force pour toutes les attaques portées avec son katana. Cette faculté fonctionne comme le

Table 3-12 : Le maître iaijutsu

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Botte secrète, prudence défensive
2	+2	+3	+0	+0	Rapidité acérée
3	+3	+3	+1	+1	
4	+4	+4	+1	+1	Don supplémentaire
5	+5	+4	+1	+1	Frappe du Vide
6	+6	+5	+2	+2	
7	+7	+5	+2	+2	
8	+8	+6	+2	+2	Un coup, deux frappes
9	+9	+6	+3	+3	Don supplémentaire
10	+10	+7	+3	+3	Frappe inattendue

don Botte secrète, à l'exception qu'il s'applique ici au katana, une arme avec laquelle le don n'est normalement pas autorisé.

Prudence défensive (Ext) : lorsqu'il ne porte pas d'armure et manie son katana, le maître iaijutsu peut ajouter son bonus d'Intelligence au bonus de Dextérité pour modifier sa classe d'armure. Il va de soi que les bonus positifs modifiant la Dextérité sont perdus lorsque le maître iaijutsu est pris au dépourvu.

Rapidité acérée (Ext) : dès le niveau 2, le maître iaijutsu peut ajouter son bonus de Charisme à ses jets d'initiative, ainsi que son bonus de Dextérité.

Dons supplémentaires : au niveau 4, puis au niveau 9, le maître iaijutsu gagne un don supplémentaire venant s'ajouter aux autres dons supplémentaires. Ces dons supplémentaires doivent être choisis parmi les dons suivants : Esquive (Souplesse du serpent, Attaque éclair), Expertise du combat (Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Attaque en rotation), Robustesse, Talent (Frappe iaijutsu).

Frappe du Vide (Ext) : à partir du niveau 5, le maître iaijutsu peut ajouter son bonus de Charisme à chaque dé de dégâts supplémentaire gagné grâce à l'utilisation de la compétence Frappe iaijutsu.

Un coup, deux frappes (Ext) : dès le niveau 8, le maître iaijutsu peut porter deux attaques avec son katana en accomplissant une action simple. Cela signifie qu'il peut frapper deux fois et se déplacer dans le même round ou frapper deux fois de suite dans la phase de frappe d'un duel iaijutsu.

Frappe inattendue (Ext) : si un maître iaijutsu de niveau 10 ou plus engage le combat (les duels iaijutsu sont exclus) à portée de frappe de son adversaire (son allonge), il bénéficie d'un round de surprise gratuit, et cela même si ses adversaires sont conscients de sa présence. La seule action que peut accomplir le maître iaijutsu au cours de ce round de surprise est une action d'attaque avec son katana. Par exemple, le maître iaijutsu Kakita Timoshiko et Bayushi Koro se font face dans une venelle et s'insultent ; si la situation dégénère en combat, Timoshiko pourra attaquer avec son katana et prendre Koro au dépourvu avant même que ce dernier n'effectue son jet d'initiative.

Cette aptitude représente la faculté que possède le maître iaijutsu à appliquer les principes du duel iaijutsu dans les combats au corps à corps ordinaires. Le maître iaijutsu ne bénéficie pas d'autres avantages lorsqu'il s'engage dans un duel iaijutsu.

Moine shintaoïste



Shinsei, dont la nature et la véritable identité restent enveloppées de mystères et de légendes, est un personnage incontournable de l'histoire de Rokugan. Il s'entretint pendant plusieurs jours avec le premier empereur Hantei et ses paroles furent retranscrites dans le Tao de Shinsei, un recueil utilisé pour guider les empereurs et les samurai, tout autant que les modestes moines. Shinsei conduisit également les Sept Tonnerres – les plus grands héros des sept clans majeurs – dans l'Outremonde afin de combattre Fu Leng le malfaisant ; c'est également lui qui créa les douze parchemins noirs afin d'emprisonner la puissance du Sombre Seigneur pendant mille ans. Les moines shintaoïstes consacrent leur existence à suivre ses enseignements afin de servir leur propre quête de l'illumination et de continuer leur croisade contre la malfaisance de l'Outremonde.

Les moines shintaoïstes doivent acquérir quelques niveaux en tant que moines avant de pouvoir apprendre les facultés et les pouvoirs surnaturels du moine shintaoïste. Les moines de Shinsei viennent d'horizons bien différents – nombreux sont les samurai retirés devenus samurai/moines qui acquièrent ensuite la classe de prestige du moine shintaoïste. Tous les moines shintaoïstes sont humains et sont membres des sept clans majeurs ou de la paysannerie.

Les moines shintaoïstes PNJ servent de professeurs et de guides sur la voie de l'illumination. De nombreux moines deviennent conseillers de daimyo ou de nobles de rang moins élevé, mais la majorité d'entre eux mènent une vie coupée du monde recluses dans leur monastère et leur temple. Quelques-uns poursuivent la croisade de Shinsei aux frontières mêmes de l'Outremonde, risquant la mort et la contamination par la Souillure en combattant les créatures malfaisantes infestant cet endroit maudit.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir moine shintaoïste, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : loyal bon.

Bonus de base au jet de Volonté : +4.

Compétence : Connaissances (religion) degré de maîtrise de 8.

Spécial : le moine shintaoïste doit posséder l'aptitude de classe sérénité.

Compétences de classe

Les compétences du moine shintaoïste (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (toutes, chaque compétence devant être acquise séparément) (Int), Diplomatie (Cha), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Représentation (Cha), Saut (For) et Scrutation (Int, compétence réservée). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes du moine shintaoïste :

Armes et armures : le moine shintaoïste n'est pas formé à manier d'autres armes ou à porter d'autres armures ; s'il porte une armure, il subit les mêmes pénalités que le moine.

Aptitudes de moine : le moine shintaoïste bénéficie du bonus aux dégâts à mains nues, du bonus à la CA et de la vitesse de déplacement d'un

Table 3-13 : Le moine shintaoïste

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+2	+2	Aptitudes de moine, effleurer le dragon du Vide, don supplémentaire
2	+1	+3	+3	+3	*Détection de la Souillure*, Châtiment de la Souillure, *Langage de l'âme*
3	+2	+3	+3	+3	Saisir le dragon de la Terre, don supplémentaire
4	+3	+4	+4	+4	*Pureté de Shinsei*
5	+3	+4	+4	+4	*Dompter le dragon du Feu*, don supplémentaire
6	+4	+5	+5	+5	Grand silence
7	+5	+5	+5	+5	*Dérober le dragon de l'Air*, don supplémentaire
8	+6	+6	+6	+6	*Guide ancestral*
[illegible]	+6	+6	+6	+6	Chevaucher le dragon de l'Eau, don supplémentaire
10	+7	+7	+7	+7	Kukan-do

moine de niveau équivalent au niveau du moine shintaoïste, auquel viennent s'ajouter les niveaux de sa classe de moine.

Ajoutez le bonus de base à l'attaque du moine shintaoïste au bonus de base à l'attaque du moine et consultez la table 3-1, p. 34.

Effleurer le dragon du Vide (Sur) : une fois par jour, le moine shintaoïste peut augmenter une de ses caractéristiques de 1d4+1 points pour une durée égale à un round par niveau. Cette faculté est similaire aux sorts *force de taureau*, *grâce féline* et *endurance* et aux effets d'une *potion de Charisme*, d'une *potion d'Intelligence* ou d'une *potion de Sagesse*.

Dons supplémentaires : dès le niveau 1, puis tous les deux niveaux, le moine shintaoïste acquiert un don supplémentaire. Ces dons doivent être choisis dans la liste suivante : Projection défensive, Parade de projectiles (Prise martiale), Serre de l'aigle, Expertise du combat (Frappe karmique, Science du désarmement, Science du croc-en-jambe, Frappe défensive, Expertise du combat renforcée, Attaque en rotation), Poings de fer, Projection au loin, Science de la lutte (Étranglement, Étreinte de la terre), Uppercut (Frappe de l'étoile filante, Paralysie, Frappe déséquilibrante, Frappe douloureuse).

***Détection de la Souillure* (Mag) :** dès le niveau 2, le moine shintaoïste peut utiliser le pouvoir magique *détection de la Souillure* à volonté. Hors du cadre de campagne de Rokugan, le moine shintaoïste utilisera *détection du Mal*.

Châtiment de la Souillure (Sur) : à partir du niveau 2 le moine shintaoïste peut, une fois par jour, tenter de châtier un adversaire de l'Outremonde avec une attaque à mains nues. Il ajoute +4 à son jet d'attaque et inflige un point de dégât supplémentaire par niveau. Un adversaire de l'Outremonde est un monstre possédant le sous-type Outremonde ou un personnage possédant un score de Souillure. Si le moine attaque accidentellement une créature qui n'est pas infectée par la Souillure, le châtiment n'aura aucun effet et le moine ne pourra plus s'en servir pour le reste de la journée.

En dehors du cadre de campagne de Rokugan, cette faculté s'applique au Mal et aux créatures maléfiques.

***Langage de l'âme* (Mag) :** à partir du niveau 2 le moine shintaoïste peut utiliser le sort *détection de la magie* une fois par jour comme s'il était lancé par un ensorceleur d'un niveau équivalent à celui du moine shintaoïste.

Saisir le dragon de la Terre (Ext) : au niveau 3, le moine shintaoïste acquiert une immunité contre les attaques étourdissantes, le sort de *sommeil* et effets similaires et le sort de *lenteur* et effets similaires.

***Pureté de Shinsei* (Mag) :** au niveau 4, le moine shintaoïste peut invoquer un feu intérieur dans son corps et illuminer son environnement comme le sort *lumière* lancé par un ensorceleur d'un niveau égal à celui du moine. Le moine peut utiliser ce pouvoir magique une fois par jour par niveau.

***Dompter le dragon du Feu* (Mag) :** dès le niveau 5, le moine shintaoïste peut utiliser une fois par jour *protection contre les énergies destructrices* (feu et froid uniquement) comme un ensorceleur d'un niveau égal à celui du moine.

Grand silence (Sur) : au niveau 6, le moine shintaoïste acquiert une attaque de type regard. Le moine shintaoïste peut utiliser cette faculté une fois par jour contre une cible se trouvant à moins de 10 m. Lorsque la cible du moine croise son regard, celle-ci doit effectuer un jet de Volonté (DD 10 + niveau de classe du moine shintaoïste + modificateur de Charisme du moine). En cas d'échec, la cible est réduite au silence pour une durée d'une minute par niveau du moine. Un personnage muet ne peut pas parler ou lancer de sorts possédant une composante verbale.

***Dérober le dragon de l'Air* (Mag) :** à partir du niveau 7, le moine shintaoïste peut utiliser une fois par jour *invisibilité suprême* comme un ensorceleur d'un niveau égal à celui du moine.

***Guide ancestral* (Mag) :** au niveau 8, le moine shintaoïste peut lancer une fois par semaine *communion avec les esprits dominants* comme un prêtre d'un niveau égal à celui du moine. Il n'a pas besoin de payer le coût en PX pour lancer ce sort.

Chevaucher le dragon de l'Eau (Ext) : à partir du niveau 9, les blessures infligées au moine shintaoïste guérissent plus rapidement. Il récupère un point de vie par heure et par niveau sans qu'il ait besoin de se reposer pour que la guérison fasse effet.

Kukan-do (Sur) : au niveau 10, le moine shintaoïste acquiert une seconde attaque de type regard. Le moine peut utiliser cette faculté une fois par jour contre une cible se trouvant à moins de 10 m. Lorsque la cible du moine croise son regard, celle-ci doit effectuer un jet de Volonté (DD 10 + niveau de classe du moine shintaoïste + modificateur de Charisme du moine). En cas d'échec, le moine et la cible se retrouvent liés dans une sorte de stase élémentaire les empêchant d'utiliser leurs énergies spirituelles. Ils ne peuvent lancer aucun sort ni utiliser des pouvoirs magiques ou surnaturels. Ils peuvent cependant attaquer ou utiliser leurs compétences et pouvoirs extraordinaires, comme les attaques à mains nues et les attaques étourdissantes du moine.

Code de conduite : les moines shintaoïstes doivent respecter certaines règles de vie afin de préserver la pureté de leur âme et de continuer leur progression sur la voie de l'illumination. La viande leur est interdite (ils peuvent cependant manger du poisson) et ils ne peuvent commettre de meurtre, de vol ou se marier. Ils doivent faire leur possible pour éviter la violence, mais certaines circonstances peuvent les en empêcher. La gourmandise et l'ivresse sont des vices qu'ils doivent éviter ; les lieux saints doivent être traités avec respect. Les moines shintaoïstes ne peuvent accumuler les richesses ou s'impliquer dans la vie politique. Un moine shintaoïste violant ce code de conduite ou s'éloignant d'un alignement loyal bon ne peut acquérir de nouveaux niveaux dans sa classe, mais il conserve néanmoins ses aptitudes de moine. S'il respecte son alignement loyal, il peut continuer à progresser en tant que moine.

Moine tatoué



Certains des ordres monastiques des contrées du GdO confèrent des pouvoirs surnaturels ou magiques à leurs membres en leur dessinant sur la peau des tatouages magiques. Ces moines tatoués se rasent le crâne, parlent de manière énigmatique et par aphorismes ; ils partent souvent en voyage afin de servir leur quête de la voie de l'illumination en affrontant et en vainquant les tentations temporelles.

La grande majorité des moines tatoués commencent leur carrière comme moines. Un petit nombre de samurai, chamans et shugenja

choisissent la classe de prestige du moine tatoué. À Rokugan, ils sont presque exclusivement issus du clan du Dragon, mais certains membres d'autres clans ayant obtenu les faveurs de l'ordre sont parfois autorisés à se joindre à eux. À Rokugan, les moines tatoués reçoivent leur entraînement dans deux écoles différentes : l'école de la famille Togashi (les moines sont alors des ise zumi) et l'école de la famille Hitomi (les moines sont des kikage zumi).

Les moines tatoués se divisent en moines matérialistes – qui pensent que les tentations ne peuvent être surmontées qu'en les affrontant directement – et ascètes qui ne quittent leurs retraites montagneuses que très rarement. Les personnages moines tatoués font normalement partie du premier groupe, mais les moines tatoués PNJ se retrouvent dans les deux catégories.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir moine tatoué, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : loyal.

Bonus de base à l'attaque : +3.

Compétence : Connaissances (religion) degré de maîtrise de 8.

Dons : Science de la lutte, Science du combat à mains nues (ou l'aptitude de classe du moine).

Spécial : le personnage doit être accepté par l'ordre des moines tatoués.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du moine tatoué (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes du moine tatoué :

Armes et armures : le moine tatoué n'est pas formé à manier d'autres armes ou à porter d'autres armures ; s'il porte une armure, il subit les mêmes pénalités que le moine.

Aptitudes de moine : le moine tatoué bénéficie du bonus aux dégâts à mains nues, du bonus à la CA et de la vitesse de déplacement d'un moine de niveau équivalent au niveau du moine tatoué, auquel viennent s'ajouter les niveaux de sa classe de moine (le cas échéant).

Ajoutez le bonus de base à l'attaque du moine tatoué au bonus de base à l'attaque du moine et consultez la table 3-1, p. 34.

Tatouage (Sur) : les pouvoirs du moine tatoué dérivent des tatouages magiques qui recouvrent peu à peu son corps. Au niveau 1, le moine tatoué acquiert un tatouage, puis un supplémentaire tous les deux niveaux, jusqu'à un maximum de cinq tatouages. Le moine tatoué peut choisir ses tatouages dans la liste suivante. Certains tatouages possèdent des conditions de niveau minimal pour pouvoir être acquis.

Les tatouages sont tous magiques et les facultés qu'ils confèrent sont considérées comme des pouvoirs surnaturels. Un moine tatoué se trouvant dans une *zone d'antimagie* perd le bénéfice de tous ses tatouages. À moins que l'effet du tatouage ne soit de nature continue, l'activation d'un tatouage équivaut à une action de mouvement qui peut être combinée à un déplacement ordinaire sans toutefois provoquer d'attaque d'opportunité.

Araignée : le toucher (ou les attaques à mains nues) du moine tatoué libère un poison de contact. Le DD du poison qu'il faut atteindre pour résister est égal à 10 + niveau de classe du moine tatoué + son modificateur de Constitution. Les effets initiaux et secondaires du poison sont la perte temporaire d'un point de Constitution. Le moine tatoué peut supprimer ce poison pendant une heure s'il se concentre un round entier et qu'il réussit un jet de Volonté (DD 20). Niveau minimum requis : 3.

Bambou : une fois par jour et par tatouage possédé, le moine tatoué peut ajouter comme bonus d'altération le nombre de tatouages qu'il possède à sa valeur de Constitution. Cette faculté dure un round par niveau.

Caméléon : une fois par jour et par tatouage possédé, le moine tatoué peut utiliser *modification d'apparence* pour prendre l'apparence de n'importe quel humain précédemment rencontré. Cette faculté dure une heure par niveau.

Campanule : une fois par jour et par tatouage possédé, le moine tatoué peut ajouter comme bonus d'altération son modificateur de Charisme à n'importe quelle valeur de ses caractéristiques (y compris le Charisme). Cette faculté dure un round par niveau.

Chauve-souris : une fois par jour et par tatouage possédé, le moine tatoué peut ajouter comme bonus d'altération son nombre de tatouages à sa valeur de Dextérité. Cette faculté dure un round par niveau.

Chrysanthème : pour chaque heure passée sous le soleil, le moine tatoué possédant ce tatouage récupère un nombre de points de vie égal à son niveau. Un sort de *lumière du jour* ne provoque pas cette guérison accélérée ; le personnage doit être exposé sous les rayons d'un vrai soleil. Niveau minimum requis : 7.

Corneille : lorsque le moine tatoué fait appel au pouvoir de ce tatouage, il bénéficie, pendant un jour par tatouage, d'une immunité contre la Souillure de l'Outremonde et gagne un bonus de résistance de +1 aux jets de Volonté pendant le même laps de temps. Après avoir utilisé le pouvoir de ce tatouage, le moine ne peut plus l'activer pour une durée supplémentaire de cinq jours. Les moines tatoués évoluant dans d'autres univers de campagne que celui de Rokugan n'utilisent pas ce tatouage.

Crabe : le moine tatoué bénéfice d'une réduction des dégâts de deux points par tatouage possédé. Cette réduction des dégâts est annulée par une arme possédant un bonus d'altération magique égal ou supérieur au bonus de Constitution du moine (s'il en possède un), par des attaques magiques ou par des attaques énergétiques. La réduction des dégâts peut réduire les dégâts à 0 mais pas en dessous (cela signifie que le moine tatoué ne peut pas gagner des points de vie de cette manière).

Croissant de lune : à Rokugan, seuls les kikage zumi (les moines appartenant à l'école de la famille Hitomi) peuvent choisir ce tatouage. Une fois par

TABLE 3-14 : LE MOINE TATOUÉ

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+2	+2	Aptitudes de moine, tatouage
2	+1	+3	+3	+3	
3	+2	+3	+3	+3	Tatouage
4	+3	+4	+4	+4	
5	+3	+4	+4	+4	Tatouage
6	+4	+5	+5	+5	
7	+5	+5	+5	+5	Tatouage
8	+6	+6	+6	+6	
9	+6	+6	+6	+6	Tatouage
10	+7	+7	+7	+7	

jour et par tatouage possédé, le moine tatoué peut utiliser le pouvoir magique *forme éthérée*. Niveau minimum requis : 7.

Dragon : une fois par jour et par tatouage possédé, le moine tatoué peut utiliser le sort *souffle enflammé* (cf. ch. 7). Le niveau de lanceur de sorts du moine tatoué est égal à son niveau de classe. Niveau minimum requis : 5.

Faucon : le moine tatoué est immunisé contre la terreur (magique ou pouvoir). Les alliés du moine se trouvant à moins de 3 m de lui bénéficient d'un bonus de moral à leurs jets de sauvegarde contre les effets de la terreur égal au modificateur de Charisme du moine tatoué (s'il en possède un) plus le nombre de tatouages qu'il possède.

Grue : le moine tatoué acquiert une immunité graduelle contre les effets néfastes affectant son corps. Lorsque le moine acquiert ce tatouage, il bénéficie d'une immunité contre les maladies non magiques. Lorsqu'il acquiert son deuxième tatouage (quel qu'il soit), il bénéficie d'une immunité contre le poison. Lorsqu'il acquiert son troisième tatouage, il ne subit plus les effets du vieillissement et devient immunisé contre les attaques provoquant un vieillissement accéléré (les malus qu'il aurait pu subir avant d'acquérir cette faculté ne sont pas effacés pour autant). Le personnage bénéficie des bonus du vieillissement et meurt de vieillesse lorsque son heure arrive. Niveau minimum requis : 5.

Guêpe : une fois par jour et par tatouage possédé, le moine peut lancer *rapidité* sur lui-même. Les effets de la rapidité durent un round par niveau. Niveau minimum requis : 3.

Libellule : une fois par jour et par tatouage possédé, le moine tatoué gagne un bonus d'esquive à sa CA égal au nombre de tatouages qu'il possède. Ce pouvoir dure un round par niveau.

Licorne : le moine tatoué acquiert le pouvoir de la chance qu'il peut utiliser une fois par jour et par tatouage possédé. Cette faculté lui permet de relancer un jet qu'il vient juste d'effectuer. Il devra cependant accepter ce nouveau résultat, même s'il est moins élevé que le premier.

Lion : une fois par jour et par touage possédé, le moine tatoué peut châtier un adversaire ; il bénéficie alors pour une attaque de corps à corps d'un bonus de +4 à son jet d'attaque et d'un bonus aux dégâts égal à son niveau. Le moine doit annoncer son châtiment avant d'effectuer son jet d'attaque.

Marante : le moine tatoué peut guérir les blessures d'un autre personnage. Chaque jour, il peut guérir un nombre de points de vie égal à son bonus de Sagesse multiplié par son niveau. Le moine tatoué ne peut pas se guérir lui-même, mais il peut répartir ses soins entre plusieurs blessés sans pour autant devoir les utiliser d'un seul coup.

Masque blanc : le moine tatoué acquiert une immunité contre les sorts *détection de pensées* et *détection du mensonge*, ainsi que contre les tentatives visant à détecter son alignement de façon magique. Il bénéficie d'un bonus de +10 aux jets de Bluff. Niveau minimum requis : 3.

Mille-pattes : une fois par semaine, le moine tatoué peut utiliser *traversée des ombres*. Cette faculté permet au moine de parcourir des distances importantes, mais son voyage doit se terminer sur le plan Matériel (à Rokugan, cela signifie qu'il ne peut pas pénétrer dans l'Outremonde). Niveau minimum requis : 5.

Montagne : le moine tatoué peut acquérir l'impassibilité de la montagne et bénéficier d'une résistance phénoménale au point qu'aucun individu ne puisse le déplacer de l'endroit où il se tient immobile. Il gagne un bonus de +4 à ses valeurs de Constitution et de Sagesse. L'augmentation de Constitution améliore les points de vie du moine de deux points par niveau ; ces points de vie disparaissent lorsque la durée du pouvoir expire. Contrairement aux points de vie temporaires, ces points de vie supplémentaires ne disparaissent pas en premier. Lorsqu'il utilise ce pouvoir, le moine tatoué ne peut pas utiliser de compétences basées sur la Dextérité, comme Acrobaties ou Équilibre. Il est immunisé aux charges à mains nues et aux crocs-en-jambe. Cet état d'inamovibilité dure un round par niveau. Le moine tatoué peut utiliser cette faculté une fois par jour et par tatouage possédé.

Nuage : une fois par jour, le moine tatoué peut lancer le sort *communion avec les esprits dominants* (cf. ch. 7). Chaque utilisation de ce pouvoir lui permet de poser une question par niveau. Niveau minimum requis : 5.

Océan : le moine tatoué n'a pas besoin de manger, de dormir ou de boire. Niveau minimum requis : 9.

Papillon : une fois par jour et par tatouage possédé, le moine tatoué peut ajouter son nombre de tatouages comme bonus d'altération à sa valeur de Sagesse. Cette faculté dure un round par niveau.

Phénix : le moine tatoué acquiert une résistance à la magie égale à son niveau de classe + 15. Afin de pouvoir affecter le moine avec un sort, un jeteur de sorts doit réussir un jet de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) contre la résistance à la magie du moine tatoué. Niveau minimum requis : 7.

Pin : le moine gagne les avantages des dons Conscience augmentée et Endurance.

Pleine lune : à Rokugan, seuls les kikage zumi (les moines appartenant à l'école de la famille Hitomi) peuvent choisir ce tatouage. Une fois par nuit et par tatouage possédé, le moine tatoué bénéficie d'un bonus de chance de +2 à un jet d'attaque, un jet de compétence ou un jet de caractéristique en faisant appel à la pleine puissance de la lune, Hitomi. Cette faculté ne peut pas être utilisée pendant la journée.

Rossignol : le moine tatoué peut guérir ses propres blessures. Chaque jour, il peut récupérer jusqu'à deux points de vie par niveau et répartir ses soins sur plusieurs utilisations.

Scorpion : une fois par jour et par tatouage possédé, le moine tatoué peut obliger un adversaire qui l'attaque à utiliser son modificateur de caractéristique le moins élevé pour remplacer son modificateur de Force ou de Dextérité à son jet d'attaque.

Singe : le moine tatoué gagne un bonus d'aptitude de +1 par tatouage possédé aux jets d'Acrobaties, de Crochetage, de Déplacement silencieux, de Discrétion, d'Équilibre, d'Escalade, d'Évasion, de Saut et de Vol à la tire.

Soleil : à Rokugan, seuls les *ise zumi* (les moines appartenant à l'école de la famille Togashi) peuvent choisir ce tatouage. Une fois par jour et par tatouage possédé, le moine tatoué gagne un bonus de chance de +2 sur un jet d'attaque, un jet de compétence ou un jet de caractéristique en faisant appel à la pleine puissance du soleil. Cette faculté ne peut être utilisée que pendant la journée.

Tigre : une fois par jour et par tatouage possédé, le moine tatoué peut attaquer à mains nues et bénéficier d'un bonus de +1 à ses jets d'attaque et infliger 1d6 point(s) de dégâts supplémentaires s'il touche son adversaire. Cet art martial féroce dure un round par niveau.

Tortue : une fois par jour et par tatouage possédé, le moine tatoué peut utiliser son niveau comme rang de maîtrise dans une compétence qu'il ne possède pas pour effectuer un jet de compétence, et cela même pour une compétence réservée d'une autre classe. Par exemple, Togashi Mitasu, un moine tatoué de niveau 4 possédant deux tatouages pourra effectuer deux jets d'Utilisation d'objets magiques comme s'il possédait quatre degrés de maîtrise dans cette compétence. Il pourra bien évidemment y ajouter son modificateur de Charisme.

MYSTIQUE HENSHIN



Les mystiques henshin sont les membres d'un ordre monastique qui enseigne un des grands mystères de l'univers : l'humanité est capable de se transformer (henshin) en être divin. Leur entraînement et leur discipline sont tournés vers la perfection suprême de leurs propres personnes, mais également de toute l'humanité. Ils pensent que cette perfection est l'avenir du monde et de l'humanité, et cette croyance les emplit d'une paix prometteuse.

La majorité des mystiques henshin sont des moines. Certains commencent leur carrière en tant que shugenja ou jeteur de sorts, mais ils l'abandonnent dès qu'ils rejoignent la voie des mystères. À Rokugan, ils sont exclusivement membres du clan du Phénix et reçoivent leur entraînement au sein de l'école de la famille Asako.

Table 3-15 : Le mystique henshin

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+2	+2	Aptitudes de moine, *énigme de la conscience*
2	+1	+3	+3	+3	Combat en aveugle, corps de diamant
3	+2	+3	+3	+3	Happo zanshin, racine de la montagne
4	+3	+4	+4	+4	*Énigme de la présence*, *ki* (+1)
5	+3	+4	+4	+4	*Toucher enflammé*
6	+4	+5	+5	+5	Vision aveugle, hitsu-do
7	+5	+5	+5	+5	*Énigme de la flamme*
8	+6	+6	+6	+6	Éternelle jeunesse, *ki* (+2)
9	+6	+6	+6	+6	Traversée de la montagne
10	+7	+7	+7	+7	Énigme de l'invulnérabilité

De nombreux mystiques henshin parcourent l'Empire afin de guider les hommes et de les aider à suivre la voie de l'humanité. Ils montrent aux individus comment agir, comment traiter leurs voisins et comment croire en autre chose ; ils espèrent ainsi que leur prochaine réincarnation sera plus éclairée, ce qui leur permettra d'atteindre la divinité. Ils ne révèlent jamais leurs véritables intentions au monde et préfèrent vivre parmi les gens du commun, offrant aides et conseils. Ces mystiques henshin itinérants portent le nom de *michizure* (« compagnons voyageurs »).

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir mystique henshin, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : loyal.

Bonus de base à l'attaque : +7.

Compétences : Connaissances (mystères) degré de maîtrise de 6, Connaissances (religion) degré de maîtrise de 13.

Spécial : le mystique henshin doit posséder l'aptitude de classe pureté physique.

Compétences de classe

Les compétences du mystique henshin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (toutes, chaque compétence devant être acquise séparément) (Int), Diplomatie (Cha), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Représentation (Cha), Saut (For) et Scrutation (Int, compétence réservée). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes du mystique henshin :

Armes et armures : le mystique henshin ne gagne aucune autre arme ou armure. S'il porte une armure, il subit les mêmes pénalités que le moine.

Aptitudes de moine : un mystique henshin bénéficie du bonus aux dégâts à mains nues, du bonus à la CA et de la vitesse de déplacement d'un moine de niveau équivalent à celui du mystique henshin auquel viennent s'ajouter les niveaux de sa classe de moine (s'il en possède).

Ajoutez le bonus de base à l'attaque du mystique henshin au bonus de base à l'attaque du moine et consultez la table 3-1, p. 34.

***Énigme de la conscience* (Mag)** : au niveau 1, le mystique henshin peut utiliser le pouvoir magique *scrutation* une fois par jour (son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de mystique henshin). Le personnage doit entrer dans une transe méditative pendant le temps d'incantation et toute la durée du sort, mais il n'a pas besoin de composante matérielle ou de focaliseur.

De plus, le mystique henshin bénéfice d'un bonus d'intuition de +4 aux jets de Détection, de Fouille, de Perception auditive et de Scrutation.

Combat en aveugle : au niveau 2, le mystique henshin gagne le don Combat aveugle.

Corps de diamant (Sur) : dès le niveau 2, le mystique henshin acquiert un tel contrôle de son métabolisme qu'il bénéficie d'une immunité contre tous les types de poison.

Happo zanshin (Ext) : à partir du niveau 3, le mystique henshin acquiert un sens du danger surnaturel et ne peut donc plus être pris en tenaille ; il peut combattre les adversaire se trouvant de part et d'autre de lui aussi facilement que s'il attaquait un seul adversaire. Ce mode défensif interdit à un roublard de prendre en tenaille un mystique pour effectuer une attaque sournoise contre lui. Toutefois, un roublard possédant quatre niveaux de plus que le mystique peut le prendre en tenaille et effectuer une attaque sournoise contre lui. Cette aptitude ne vient pas s'ajouter à d'autres comme esquive instinctive que les barbares ou les roublards possèdent.

Racine de la montagne (Sur) : dès le niveau 4 le mystique henshin peut, une fois par jour, se concentrer pour qu'il devienne impossible de le déplacer. Il remporte automatiquement le jet opposé de Force si un adversaire tente une charge à mains nues contre lui. Une créature possédant la faculté Étreinte doit venir au contact du mystique pour l'agripper car elle ne peut l'attirer à elle. Aucun sort ou effet ne peut obliger le mystique à se déplacer. S'il est effrayé ou paniqué, il subit les pleins effets de la terreur mais il ne fuira pas. Tant que dure cette aptitude, le mystique ne peut pas se déplacer, même pour faire un pas de placement. La durée de cette faculté est d'un round par niveau, durée que le mystique peut interrompre quand il le désire.

***Énigme de la présence* (Mag)** : au niveau 4, le mystique henshin peut utiliser le pouvoir magique *charme-monstre* trois fois par jour ; le niveau de lanceur de sorts est égal au niveau du mystique henshin et le DD du jet de sauvegarde est égal à 14 + modificateur de Charisme du mystique. En outre, le mystique henshin bénéficie d'un bonus d'intuition de +4 aux jets de Bluff, Diplomatie, Intimidation, Psychologie et Renseignements.

***Ki* (Sur)** : au niveau 4, le mystique henshin peut utiliser son *ki* lors des combats à mains nues. Les dégâts à mains nues d'une telle attaque peuvent infliger des dégâts à une créature bénéficiant d'une réduction des dégâts comme si les dégâts étaient portés par une arme ayant un bonus d'altération de +1. Au niveau 8, les dégâts à mains nues du mystique henshin peuvent infliger des dégâts à des créatures disposant d'une réduction de dégâts comme s'ils étaient infligés par une arme ayant un bonus d'altération de +2. Les bonus offerts par cette faculté viennent s'ajouter à ceux offerts par le *ki* du moine ; un moine/mystique henshin de niveau 10/8 frappe à mains nues comme s'il utilisait une arme +3.

***Toucher enflammé* (Mag)** : à partir du niveau 5, le mystique henshin peut utiliser le pouvoir magique *métal brûlant* trois fois par jour (le niveau de lanceur de sorts est égal au niveau du mystique).

Vision aveugle (Ext) : dès le niveau 6, le mystique henshin devient capable de percevoir son environnement sans utiliser ses yeux. L'invisibilité et l'obscurité (même magique) ne gênent en rien le mystique, mais il ne peut toujours pas détecter les créatures éthérées. La portée de cette faculté est de 10 m. Le mystique ne pouvant pas distinguer les couleurs ou les contrastes avec sa vision aveugle, il ne peut donc pas lire. Lorsqu'il utilise sa

vision aveugle (et non sa vision ordinaire), le mystique ne peut être affecté par les attaques de regard et il n'est pas gêné par la cécité. La surdité et le silence ne gênent pas la vision aveugle du mystique car il utilise ses sens extraordinaires (et non pas l'ouïe).

Hitsu-do (Sur) : au niveau 6, le mystique henshin acquiert la faculté d'enflammer ses mains, ses yeux et ses armes une fois par jour et pour une durée de deux rounds par niveau du mystique. Chacune de ses attaques au corps à corps infligent 1d6 point(s) de dégâts supplémentaires. Le mystique peut éteindre les flammes avant la fin des effets de sa faculté, mais il ne pourra plus la réutiliser le même jour.

Énigme de la flamme **(Mag)** : à partir du niveau 7, le mystique henshin peut utiliser le pouvoir magique *bouclier de feu* une fois par jour (son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de mystique henshin). En plus des avantages défensifs offerts par le bouclier, les attaques à mains nues du mystique infligent des dégâts supplémentaires dus au froid (si le *bouclier de feu* le protège contre les attaques à base de feu) ou des dégâts supplémentaires dus au feu (si le *bouclier de feu* le protège contre les attaques à base de froid) ; ces dégâts sont égaux à 1d6 + 1 par niveau du mystique. Ces dégâts supplémentaires ne s'ajoutent pas aux dégâts supplémentaires de la faculté hitsu-do.

Éternelle jeunesse (Ext) : au niveau 8, le mystique henshin ne subit plus les effets du vieillissement et est immunisé contre les attaques provoquant un vieillissement accéléré (les malus qu'il aurait pu subir avant d'atteindre ce niveau ne sont pas effacés pour autant). Le personnage continue à vieillir et en tire tous les bénéfices en terme de bonus. Il meurt toujours de vieillesse lorsque son heure arrive.

Traversée de la montagne (Sur) : à partir du niveau 9, le mystique henshin peut prendre une forme éthérée pour une durée de deux rounds par niveau ; ce pouvoir magique est similaire au sort *passage dans l'éther*. Tant que le nombre de rounds sous forme éthérée n'excède pas le double de son niveau, le mystique peut devenir intangible autant de fois qu'il le désire dans une même journée.

Énigme de l'invulnérabilité (Sur) : au niveau 10, le mystique henshin bénéficie d'une réduction des dégâts de 20/+1. Cela signifie que le mystique ignore (il les régénère instantanément) les vingt premiers points de dégâts de toute attaque l'affectant à moins que les dégâts n'aient été infligés par une arme +1 (ou supérieure), par un sort ou par des énergies destructrices (acide, électricité, feu, froid, son).

SORCIER EUNUQUE

Dans certaines contrées du *GdO*, les eunuques agissent souvent dans l'ombre d'un empereur décadent et corrompu. Les eunuques sont des espions, des messagers et des informateurs tandis que les sorciers eunuques constituent l'élite dirigeante de ce groupe de serviteurs très loyaux de l'empereur. Il arrive même que certains gouverneurs provinciaux doivent rendre compte de leur gestion directement à un ou plusieurs eunuques, et non pas à l'empereur lui-même.

Les sorciers eunuques doivent être des lanceurs de sorts de magie profane relativement puissants et ce sont plus souvent des ensorceleurs que des wu jen. De nombreux sorciers eunuques sont des ensorceleurs/roublards ou des ensorceleurs/guerriers multiclassés, bien qu'ils ne possèdent généralement pas de nombreux niveaux dans une classe ne permettant pas de lancer des sorts. Les sorciers eunuques n'existent pas à Rokugan.

Les sorciers eunuques PNJ sont craints et respectés car ils possèdent des pouvoirs significatifs à la cour de l'empereur. Les sorciers eunuques de haut rang donnent leurs ordres avec la voix et l'autorité de l'empereur lui-même.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir sorcier eunuque, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Sexe : masculin.
Alignement : mauvais.
Don : École renforcée.
Sorts : faculté de lancer des sorts profanes de 5e niveau.
Spécial : le personnage doit être un eunuque au service de l'empereur. Bien que cette fonction soit souvent considérée comme une punition, de nombreux individus se portent volontaires en raison du pouvoir dont les eunuques disposent dans certaines sociétés.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du sorcier eunuque (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (mystères), Contrefaçon (Int), Déguisement (Cha), Diplomatie (Cha), Profession (Sag), Renseignements (Cha) et Scrutation (Int, compétence réservée). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes du sorcier eunuque :

Armes et armures : les sorciers eunuques savent manier les armes courantes. Ils ne savent pas manier le bouclier et ne sont pas habitués à porter une armure. L'armure restreint la liberté de mouvement du sorcier eunuque, ce qui risque de faire échouer ses sorts (dans le cas des incantations à composante gestuelle).

Sorts en bonus : semblable aux sorts en bonus que donnent des valeurs de caractéristiques élevées, un sorcier eunuque lanceur de sorts gagne plusieurs sorts profanes supplémentaires à lancer par jour. Ces sorts supplémentaires peuvent être ajoutés à n'importe quel niveau de sort que le sorcier eunuque maîtrise, à ceci près qu'un seul sort supplémentaire peut être ajouté au niveau de sort le plus élevé du personnage. Par exemple, Wieh Wan est un wu jen de niveau 9 qui vient d'acquérir un niveau en sorcier eunuque. Il peut choisir de lancer un sort supplémentaire de 5e niveau (son niveau de sort le plus élevé en tant que wu jen de niveau 9), ainsi qu'un sort supplémentaire d'un autre niveau compris entre le niveau 0 et le 4e niveau.

Si un sorcier eunuque possède déjà deux classes de jeteur de sorts profanes, il devra choisir la classe qui bénéficie des sorts en bonus. Par exemple, Tuangi est un ensorceleur/wu jen de niveau 10/9 possédant un niveau de sorcier eunuque. En théorie, Tuangi pourrait bénéficier d'un sort supplémentaire de wu jen de 5e niveau et d'un sort supplémentaire d'ensorceleur de 5e niveau ou pourrait également choisir de lancer ses sorts supplémentaires dans une seule classe, mais un seul de ces sorts pourra être du 5e niveau. Les sorts supplémentaires ne peuvent être ajoutés à une classe de jeteur de sorts divins.

Une fois qu'un sorcier eunuque a choisi l'affectation de ses sorts supplémentaires, son choix devient irrévocable.

École renforcée supérieure (Ext) : un sorcier eunuque ajoute +4 au DD des jets de sauvegarde des sorts des écoles bénéficiant du don École renforcée (ce bonus remplace le bonus de +2 dont fait bénéficier ce don). De plus, un sorcier eunuque bénéficie d'un bonus de +2 au jet de niveau de lanceur de sorts nécessaire pour vaincre la résistance à la magie d'une créature avec des sorts de ces écoles renforcées supérieures. Ce bonus supplémentaire s'ajoute à celui offert par le don Efficacité des sorts accrue.

Cet avantage s'applique même aux écoles renforcées acquises après que le personnage est devenu sorcier eunuque. Par exemple, si Wieh Wan possède le don École renforcée (Évocation) lorsqu'il devient sorcier eunuque, le DD du jet de sauvegarde pour les sorts d'Évocation bénéficie d'un bonus de +4 au lieu de +2. S'il acquiert le don École renforcée (Illusion) en atteignant le niveau 12, le DD du jet de sauvegarde pour les sorts d'Illusion bénéficiera également d'un bonus de +4.

Table 3-16 : Le sorcier eunuque

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts en bonus
1	+0	+0	+0	+2	École renforcée supérieure	2
2	+1	+0	+0	+3	1er sort puissant	3
3	+1	+1	+1	+3	Prestige	2
4	+2	+1	+1	+4	2e sort puissant	3
5	+2	+1	+1	+4	Nouveau niveau de sort	2
6	+3	+2	+2	+5	3e sort puissant	3
7	+3	+2	+2	+5		2
8	+4	+2	+2	+6	4e sort puissant	3
9	+4	+3	+3	+6		2
10	+5	+3	+3	+7	5e sort puissant, nouveau niveau de sort	3

Sorts puissants (Ext) : dès le niveau 2, puis tous les deux niveaux, le sorcier eunuque peut choisir un sort qu'il connaît et le modifier comme s'il était affecté par le don Extension d'effet. Le niveau du sort ne change pas et le sort choisi ne peut plus être changé par la suite.

Au niveau 8, lorsqu'il choisit son quatrième sort puissant, le sorcier eunuque peut choisir un de ses trois premiers sorts puissants et le faire bénéficier du don Quintessence des sorts de façon permanente. Ce nouveau don remplace Extension d'effet. Au niveau 10, le sorcier eunuque choisit son cinquième sort puissant, ainsi qu'un second sort dont il pourra tirer la quintessence. Ainsi, un sorcier eunuque de niveau 10 connaît trois sorts bénéficiant d'une Extension d'effet permanente, ainsi que deux sorts bénéficiant d'une Quintessence des sorts permanente.

Prestige : au niveau 3, le sorcier eunuque gagne le don Prestige. Les sorciers eunuques ont généralement des unités de soldats sous leurs ordres. Si le sorcier eunuque possède déjà le don Prestige, il gagne un bonus permanent de +2 à sa valeur de Prestige pour ses relations avec les suivants, mais pas avec les compagnons d'armes (ce bonus permet généralement d'annuler la pénalité de -2 dont souffre le personnage pour sa cruauté.)

Nouveau niveau de sort : lorsqu'un sorcier eunuque atteint le niveau 5, puis le niveau 10, il gagne la faculté de lancer des sorts d'un niveau de sort supérieur. Au départ, il ne peut lancer aucun sort de ce niveau, mais les sorts en bonus (gagnés grâce à une valeur de caractéristique élevée ou à sa faculté de sorcier eunuque) peuvent améliorer ce chiffre. Par exemple, Wieh Wan est un wu jen/sorcier eunuque de niveau 9/4. Lorsqu'il atteint le niveau 5 de sorcier eunuque, il gagne la faculté de lancer des sorts de wu jen du 6e niveau. Il devra allouer un de ses sorts en bonus au 6e niveau de sort s'il désire pouvoir lancer des sorts de 6e niveau ou alors son Intelligence sera peut-être suffisamment élevée (22 ou plus) pour lui permettre de gagner un sort en bonus du 6e niveau.

Vierge de bataille



Les vierges de bataille, qui sont faites de l'étoffe même des légendes et du merveilleux, forment un ordre de cavaliers samurai féminins dont les rapides et courageuses attaques sont renommées à travers le monde entier. Un puissant lien surnaturel, similaire à celui unissant un paladin et son destrier, les unit à leur monture. Les vierges de bataille entretiennent une tradition de prouesses martiales tempérée par une grande pureté spirituelle. Leur esprit brûle d'un don de soi sans faille, leur loyauté est indiscutable, leur dévouement éternel et leurs désirs supérieurs aux pouvoirs temporels.

Les vierges de bataille sont presque exclusivement des membres féminins de la classe des samurai. À Rokugan, elles appartiennent uniquement au clan de la Licorne et reçoivent leur entraînement dans l'école de la famille Utaku.

Les vierges de bataille PNJ forment les unités de cavalerie émérites d'une armée.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir vierge de bataille, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Sexe : féminin.

Alignement : loyal.

Bonus de base à l'attaque : +7.

Compétences : Dressage degré de maîtrise de 10, Équitation degré de maîtrise de 10.

Dons : Attaque au galop, Charge dévastatrice, Combat monté.

Compétences de classe

Les compétences de la vierge de bataille (et les caractéristiques dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Empathie avec les animaux (Cha, compétence réservée), Équitation (Dex) et Profession (Sag). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la vierge de bataille :

Armes et armures : les vierges de bataille savent manier toutes les armes courantes et de guerre et sont formées à porter les armures légères ou intermédiaires.

Monture extraordinaire : la monture d'une vierge de bataille n'est pas un animal ordinaire - en réalité, c'est une créature magique. Ce cheval de guerre lourd possède les mêmes caractéristiques de base que les autres chevaux de son espèce (cf. le *Manuel des Monstres*), ainsi que des pouvoirs similaires à ceux du destrier d'un paladin. Il est donc supérieur aux montures ordinaires de son espèce et possède des pouvoirs spéciaux qui sont les suivants :

Niveau de la vierge de bataille : le niveau du personnage. Si la monture perd un ou plusieurs niveaux suite à une absorption d'énergie, considérez qu'elle appartenait à une vierge de bataille de niveau équivalent. Par exemple, la monture d'une vierge de bataille de niveau 7 perd un niveau et devient, par conséquent, la monture d'une vierge de bataille de niveau 6 (ses DV, son armure naturelle, etc. sont réduits et elle ne peut plus utiliser *injonction chevaline*) jusqu'à ce que le niveau négatif soit dissipé. Si la monture d'une vierge de bataille de niveau 1 perd un niveau, elle devient alors un cheval de guerre lourd ordinaire (elle n'est plus considérée comme une créature magique).

DV : ce sont les dés de vie du cheval de guerre.

Armure naturelle : la monture d'une vierge de bataille possède la classe d'armure ordinaire des chevaux de son espèce, mais la valeur de classe d'armure augmente avec l'expérience de la vierge de bataille. La CA d'un cheval de guerre lourd est égale à (10 -1 pour la taille +1 pour la Dextérité + le bonus indiqué dans cette colonne).

For : la valeur de Force de la monture.

Int : la valeur d'Intelligence de la monture.

Bonus à l'attaque : ces bonus à l'attaque au corps à corps prennent en considération les dés de vie, la valeur de Force et la taille (Grande) de la monture.

Table 3-17 : La vierge de bataille

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Monture extraordinaire, bonus d'Équitation +2
2	+2	+0	+3	+0	Vif galop
3	+3	+1	+3	+1	Bonus d'Équitation (initiative) +2
4	+4	+1	+4	+1	Équitation défensive
5	+5	+1	+4	+1	Bonus d'Équitation (CA) +4
6	+6	+2	+5	+2	
7	+7	+2	+5	+2	Bonus d'Équitation (attaques) +4
8	+8	+2	+6	+2	*Guérison de destrier*
[illegible]	+9	+3	+6	+3	Bonus d'Équitation +6
10	+10	+3	+7	+3	

Un cheval de guerre lourd bénéficie de deux coups de sabot et d'une morsure dont les bonus à l'attaque sont indiqués dans cette colonne.

Esquive surnaturelle (*Ext*) : si la monture est prise pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, elle l'évite totalement si elle réussit son cas de jet de sauvegarde et ne subit que la moitié des dégâts si elle le rate.

Niveau de la vierge de bataille	DV	Armure naturelle	For	Int	Bonus à l'attaque Sabot	Bonus à l'attaque Morsure	Spécial
-3	6d8+18	+4	19	6	+7	+2	Esquive surnaturelle, lien télépathique, transfert de jets de sauvegarde
4-6	8d8+32	+6	20	7	+10	+5	Vitesse de déplacement 20 m
7-9	10d8+30	+8	21	8	+11	+6	*Injonction équine*
10	12d8+36	+10	22	9	+14	+9	Vitesse de déplacement 22,50 m, RM 20

Lien télépathique (*Sur*) : la vierge de bataille possède un lien télépathique avec sa monture tant que celle-ci se trouve à moins de 1,5 kilomètre. Elle ne voit pas par les yeux de sa monture mais ils peuvent communiquer télépathiquement. Les montures, même douées d'intelligence, peuvent percevoir le monde différemment des humains : des incompréhensions peuvent être possibles.

En raison du lien télépathique unissant la monture et la vierge de bataille, cette dernière a le même rapport que sa monture à un lieu ou un objet.

Transfert de jets de sauvegarde : la monture utilise son jet de sauvegarde de base ou celui de la vierge de bataille, en choisissant le plus avantageux des deux.

Vitesse de déplacement : la vitesse de déplacement de base d'une monture augmente en fonction de l'expérience de la vierge de bataille. La vitesse de déplacement d'un cheval de guerre lourd ordinaire est de 16 m.

Injonction équine (*Mag*) : la monture peut utiliser ce pouvoir à volonté contre toutes les créatures équines (chevaux, ânes, mulets et poneys) possédant moins de dés de vie qu'elle. La monture peut utiliser ce pouvoir une fois par jour par niveau de la vierge de bataille ; il fonctionne comme le sort *injonction* (on considère que la monture peut se faire comprendre de toutes les créatures équines ordinaires). Comme il s'agit d'un pouvoir magique, la monture doit réussir un jet de Concentration (DD 21) si son maître est en selle (par exemple, au combat). En cas d'échec, le pouvoir ne fonctionne pas mais la tentative est prise en compte dans le quota quotidien d'utilisations du pouvoir.

Résistance à la magie (*Ext*) : si un lanceur de sorts tente d'affecter la monture avec un sortilège, il devra réussir un jet de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) au moins égal à la résistance à la magie de 20 de la monture.

Bonus d'Équitation (Ext) : dès le niveau 1, une vierge de bataille bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 à ses jets d'Équitation. Ce bonus augmente de +2 tous les quatre niveaux (+4 au niveau 5, +6 au niveau 9). Elle peut toujours « faire 10 » à ses jets d'Équitation, et cela même si le stress ou d'autres situations susceptibles de la déconcentrer l'en empêchent.

De plus, la vierge de bataille peut appliquer ce bonus à d'autres jets lorsqu'elle gagne de l'expérience. À partir du niveau 3, elle peut appliquer son bonus d'Équitation à ses jets d'initiative si elle combat en selle. À partir du niveau 5, elle peut appliquer son bonus d'Équitation à sa classe d'armure si elle est en selle. À partir du niveau 7, elle peut appliquer son bonus d'Équitation aux attaques de corps à corps et à distance effectuées en selle.

Vif galop (Ext) : à partir du niveau 2, la vierge de bataille peut pousser sa monture à une vitesse dépassant la normale. Le vif galop permet de doubler la distance maximale de la charge de la monture. Cette aptitude peut être utilisée une fois par jour sans que la monture ne subisse aucune pénalité. Chaque utilisation supplémentaire du vif galop dans une journée nécessite que la monture réussisse un jet de Volonté (DD 20) immédiatement après la résolution de la charge supplémentaire ; un échec fait subir 2d6 points de dégâts à la monture.

Équitation défensive (Ext) : une fois par jour, une vierge de bataille en selle qui subit des dégâts au combat (provenant d'une arme ou d'un coup, mais pas d'un sort ou d'un pouvoir spécial) et qui tombe à 0 pv (ou en dessous) peut tenter de réduire les dégâts de la même manière qu'elle peut annuler les dégâts de sa monture en utilisant le don Combat monté. Elle doit réussir un jet d'Équitation (le DD est égal à la valeur des dégâts encaissés) pour que les dégâts soient réduits de moitié. Elle doit être consciente de l'attaque et être capable d'y réagir afin d'utiliser de don – si elle ne bénéficie pas de son bonus de Dextérité à la CA, elle ne peut pas utiliser cette aptitude.

Guérison de destrier (**Mag**) : une fois par jour, une vierge de bataille de niveau 8 ou plus peut utiliser *guérison de destrier* comme pouvoir magique.

YAKUZA

Selon la personne à qui l'on s'adresse, les yakuza peuvent être des individus bien différents. Certains les appellent les protecteurs du peuple, d'autres les considèrent comme des bandits et des voleurs, et d'autres encore les utilisent comme milice officieuse. Ils sont à la fois méprisés et respectés, et parfois même soutenus par les autorités locales. Ils représentent le monde mystérieux du crime, dirigeant et contrôlant les activités locales, mais protègent en même temps les miséreux et prennent soin des individus placés sous leur responsabilité. Cette protection a bien évidemment un prix et c'est de cette façon que les yakuza gagnent leur vie.

La majorité des yakuza sont des roublards et un personnage ne possédant pas quelques niveaux de roublard ne pourra pas remplir les conditions de compétences des yakuza avant d'avoir atteint un niveau élevé. Certains roublards/guerriers sont attirés par le rôle de voyous et de protecteurs joué par les yakuza. Les yakuza n'existent pas à Rokugan.

Les yakuza peuvent être tolérés, admis ou même reconnus par le gouvernement, mais n'en restent pas moins des criminels courant toujours le risque de se faire arrêter et punir pour leurs crimes. C'est pourquoi les familles yakuza font tout leur possible pour mener leurs affaires en toute discrétion et sans heurt sur leurs territoires, de façon à ne pas attirer l'attention.

Dés de vie : d6.

Table 3-18 : Le yakuza

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	Esquive instinctive (bonus de Dex à la CA), roulé-boulé
2	+1	+3	+0	+0	Esquive surnaturelle
3	+2	+3	+1	+1	Savoir yakuza
4	+3	+4	+1	+1	Esquive instinctive (ne peut être pris en tenaille)
5	+3	+4	+1	+1	Prestige
6	+4	+5	+2	+2	
7	+5	+5	+2	+2	
8	+6	+6	+2	+2	Esquive instinctive (+1 pour les pièges)
9	+6	+6	+3	+3	
10	+7	+7	+3	+3	Esprit fuyant

Conditions

Pour devenir yakuza, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : loyal neutre, neutre, loyal mauvais ou neutre mauvais.

Compétences : Bluff degré de maîtrise de 10, Discrétion degré de maîtrise de 7, Renseignements degré de maîtrise de 10.

Don : Esquive.

Compétences de classe

Les compétences du yakuza (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Intimidation (Cha), Langage secret (Cha), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha) et Vol à la tire (Dex). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ*.

Points de compétence à chaque niveau : 8 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes du yakuza :

Armes et armures : le yakuza n'est pas formé à manier d'autres armes ou armures supplémentaires.

Esquive instinctive (Ext) : le yakuza possède la faculté de percevoir le danger avant que ses sens naturels ne l'alertent de sa présence. Au niveau 1, il conserve son bonus de Dextérité à la CA (le cas échéant) s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il ne bénéficie pas de son bonus de Dextérité à la CA s'il est immobilisé).

Au niveau 4, le yakuza ne peut plus être pris en tenaille car il évite les attaques de ses adversaires, où qu'ils soient par rapport à lui, aussi facilement que s'il affrontait un seul adversaire. Cette faculté empêche les roublards d'utiliser leur attaque sournoise lorsqu'ils prennent en tenaille le yakuza. L'unique exception concerne les roublards possédant au moins quatre niveaux de plus que le yakuza (ils pourront alors le prendre en tenaille et lui porter des attaques sournoises).

Au niveau 8, le yakuza acquiert un sens intuitif le prévenant de la présence de pièges ; il gagne un bonus de +1 aux jets de Réflexes pour les éviter.

Si le yakuza possède une autre classe lui offrant déjà l'aptitude esquive instinctive, ajoutez les niveaux des différentes classes offrant cette aptitude ; ce niveau déterminera les facultés acquises avec esquive instinctive.

Roulé-boulé (Ext) : le yakuza peut effectuer un roulé-boulé afin d'encaisser moins de dégâts due à une attaque meurtrière. Une fois par jour, lorsqu'il est touché au combat par une attaque qui le ferait tomber à 0 point de vie ou moins (attaque due à une arme ou à un coup, mais pas à un sort ou un pouvoir spécial), le yakuza peut tenter un roulé-boulé afin de réduire la violence du coup. Il effectue un jet de Réflexes (DD = points de dégâts encaissés) et n'encaisse que la moitié des dégâts en cas de succès. Il doit voir venir l'attaque et pouvoir réagir afin d'exécuter son roulé-boulé – s'il ne bénéficie pas de son bonus de Dextérité à la CA, il ne peut pas l'exécuter. Étant donné que ce type d'attaque n'autorise normalement pas un personnage à effectuer un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, la faculté d'esquive surnaturelle (cf. ci-dessous) du yakuza ne s'applique pas avec un roulé-boulé.

Esquive surnaturelle (Ext) : à partir du niveau 2, la grande agilité du yakuza lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. Si le yakuza réussit un jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il n'encaisse pas de dégâts. S'il rate son jet de Réflexes, les dégâts sont tout de même réduits de moitié. Le yakuza ne peut utiliser esquive surnaturelle que s'il porte au maximum une armure légère.

Savoir yakuza (Ext) : s'il s'acquitte de ses devoirs, le yakuza apprend un grand nombre de choses sur son « territoire », ainsi que diverses informations sur les événements extérieurs. Le yakuza peut effectuer un jet de savoir yakuza spécial avec un bonus égal à son niveau + son modificateur d'Intelligence ; il saura ainsi s'il possède des informations importantes concernant une personne ou un lieu connu de la région. Le yakuza ne peut pas choisir de « faire 10 » ou « 20 » à ce jet car ce genre de renseignements est trop aléatoire. Le MD détermine le degré de difficulté du jet en se référant à la table suivante :

DD	Type d'information	Exemples
5	Courante, ou du moins connue par une minorité conséquente de la population locale.	L'ivrognerie du dirigeant local ; un quartier connu pour ses activités criminelles.
15	Peu courante mais disponible, connue par quelques personnes seulement de la région.	Le passé trouble d'un chaman de l'endroit ; l'histoire de la famille d'un daimyo.
20	Rare ; connue par une poignée d'individus seulement et difficile à obtenir.	L'histoire de la famille d'un samurai ; l'identité et l'adresse d'un receleur digne de confiance.
25	Extrêmement rare ; ignorée de tous ou presque (voire oubliée par ceux qui la détenaient ou connue de gens qui ignorent sa signification)	Le nom de naissance d'un puissant wu jen ; des personnalités importantes du monde criminel.

Prestige : au niveau 5, le yakuza acquiert le don Prestige. Les yakuza appartiennent à une famille d'adoption et peuvent donc demander l'aide d'autres membres de leur famille. Les suivants d'un yakuza peuvent être des roublards ainsi que des guerriers, des experts ou des gens du peuple. Un yakuza possédant déjà le don Prestige bénéfice d'un bonus permanent de +2 à sa valeur de Prestige.

Esprit fuyant (Ext) : au niveau 10, le yakuza acquiert la faculté d'échapper aux effets magiques cherchant à le contrôler. Si le yakuza qui possède esprit fuyant est pris pour cible par un enchantement et rate son jet de sauvegarde, il peut en effectuer un second un round plus tard. Il n'a que cette seconde chance pour réussir son jet de sauvegarde.



Illus. de A. Swekel

Les règles de base régissant les compétences et les dons du *Guide de l'Orient* (*GdO*) sont similaires à celles décrites dans le *Manuel des Joueurs* (*MdJ*). Vous découvrirez dans ce chapitre les diverses spécialités des compétences Artisanat, Connaissances, Profession et Représentation, de nouvelles utilisations pour la compétence Psychologie et de nouvelles techniques d'« Acrobaties extrêmes », la description d'une nouvelle compétence, Frappe iaijutsu et, enfin, celle de plus de soixante-dix nouveaux dons.

En dehors du cadre de campagne de Rokugan, certaines sociétés classifient les compétences de la même manière, tandis que d'autres ne le font pas. En règle générale, les personnages soucieux de leur honneur (les samurai et éventuellement les shugenja) ne devraient pas utiliser les compétences considérées comme dévalorisantes. Bien qu'ils possèdent leur propre code d'honneur, les ninja et les yakuza ne trouvent rien de déshonorant à maîtriser les compétences Discrétion, Renseignements et les autres compétences dévalorisantes.

Castes et compétences à Rokugan



Dans la société rokugani aux structures sociales très rigides, certaines tâches ne sont effectuées que par certaines catégories d'individus. Un samurai n'honore pas ses ancêtres en fabriquant une armure ou en exerçant son métier ; il déshonore sa famille s'il contrefait des documents ou travaille le cuir. De la même manière, les compétences de connaissances et des arts nobles ne sont pas pratiquées par les heimin.

Les compétences suivantes sont considérées comme valorisantes et honorent un samurai s'il les maîtrise : Artisanat (art floral, calligraphie, jardinage paysagiste, origami, peinture et d'autres arts nobles), Connaissance des sorts, Connaissances (toutes), Diplomatie, Équitation, Langue, Profession (courtisan), Représentation (arts nobles, cérémonie du thé) et Scrutation.

Les compétences suivantes sont considérées comme dévalorisantes et déshonorantes pour le samurai qui les pratique : Artisanat (maroquinerie, pièges, poison), Bluff, Contrefaçon, Crochetage, Déguisement, Déplacement silencieux, Discrétion, Dressage, Évasion, Profession (emplois liés à la manipulation de cadavres et à la torture, joueur), Renseignements, Représentation (divertissements populaires) et Vol à la tire.

Les autres compétences sont neutres en considération de l'honneur d'un samurai.

Spécialités

Les personnages vivant dans les contrées du *GdO* peuvent choisir les spécialités suivantes, qui ont trait aux compétences génériques Artisanat, Connaissances, Profession et Représentation.

Artisanat : art floral (valorisante), brassage, calligraphie (valorisante), charpenterie, explosifs, fabrication d'arcs, fabrication d'armes, fabrication d'armures, fabrication de papier, fabrication de soie, ferronnerie, jardinage paysagiste (valorisante), maçonnerie, maroquinerie (dévalorisante), origami (valorisante), peinture (valorisante), pièges (dévalorisante), poison (dévalorisante), poterie, serrurerie, taille des pierres fines ou précieuses, tailleur, tatouages et tissage.

Connaissances : les différents domaines d'études regroupés sous la compétence Connaissances demeurent en grande partie inchangés, mais leur spécificité est légèrement différente dans le *GdO*. Connaissances (plans) est remplacé par Connaissances (Outremonde) à Rokugan et par Connaissances (esprits) dans les autres univers de campagne.

- Architecture et ingénierie (bâtiments, ponts, fortifications)
- Art de la guerre (histoire militaire, stratégie, tactique, engins de siège)
- Barbare (contrées autres que Rokugan, leurs peuples et leurs coutumes)
- Esprits (créatures, royaumes des esprits)
- Folklore local (légendes, personnalités pittoresques, habitants, lois et traditions d'un clan ou d'une petite région)

Table 4-1 : Langues

Langue	Principaux utilisateurs	Alphabet
Rokugani/commun	Humains	Commun
Bakemono	Bakemono, ogres de l'Outremonde	Nain
Buso	Buso	–
Draconien	Dragons, hannya	Draconien
Nains	Korobokuru	Nain
Géants	Oni, wang-liang	Nain
Hengeyokai	Hengeyokai	Commun
Kappa	Kappa	Commun
Nezumi	Nezumi	Commun
Langue de l'Outremonde	Sorcières des marais, dokufu, oni de l'Outremonde	Commun
Langue des esprits	Semi-esprits, célestes, dragons	Draconien
Tasloi	Tasloi	Commun
Tengu	Tengu	Commun
Vanaran	Vanara	Commun
Yéti	Yéti	–
Yuan-ti	Yuan-ti	Draconien

- Géographie (contrées de Rokugan, types de terrain, climat, peuples et clans)
- Histoire (dynasties, guerres, colonies, migrations, fondations des villes)
- Mystères (mystères anciens, astrologie, traditions magiques, symboles ésotériques, phrases incompréhensibles)
- Nature (plantes et animaux, cycles et saisons, climat)
- Noblesse et royauté (lignées, héraldique, coutumes, arbres généalogiques, devises, personnalités, lois)
- Outremonde (gobelins, ogres, nezumi, divers monstres et dangers de l'Outremonde, maho, la Souillure) – uniquement à Rokugan
- Religion (ancêtres, Shintao, Fortunes, rituels, symboles sacrés)

Représentation : les diverses spécialités liées à la Représentation sont les suivantes : art oratoire (valorisante), bouffonnerie (dévalorisante), cérémonie du thé (valorisante), comédie (dévalorisante), danse (dévalorisante), instruments musicaux (valorisante ou dévalorisante – vous trouverez la description des différents instruments au ch. 5), nô/kabuki (valorisante), poésie (valorisante), rhétorique (valorisante), talent d'acrobate (dévalorisante) et talent de conteur (ni valorisante ni dévalorisante).

Profession : alpiniste, courtisan (valorisante), cuisinier, emploi lié à la manipulation de cadavres (dévalorisante), fermier, herboriste, ingénieur, joueur (dévalorisante), masseur, marchand, marin, pêcheur, pêcheur de perles et recours à la torture (dévalorisante).

De nouvelles utilisations pour d'anciennes compétences

Dans le *GdO*, certaines compétences acquièrent de nouvelles utilisations.

Psychologie : les personnages utilisent cette compétence lors des duels iaijutsu (cf. ch. 6) ou en d'autres occasions lorsqu'ils veulent connaître l'expérience d'un autre personnage (généralement un adversaire). En raison de ces diverses utilisations, Psychologie est une compétence de classe pour le samurai. Lors d'un duel iaijutsu, les samurai utilisent les DD suivants :

Type d'information	DD
Niveau du personnage affronté	15
Degré de maîtrise en Frappe iaijutsu du personnage affronté	20
Bonus totaux à l'attaque et aux dégâts du personnage affronté et utilisant son arme principale	25

Langue : les langues courantes dans les univers du *GdO* sont recensées dans la table 4-1, ci-dessous.

Acrobaties extrêmes : les personnages passés maîtres en acrobaties peuvent accomplir des exploits acrobatiques lorsqu'ils obtiennent des résultats très élevés à leurs jets d'Acrobaties :

DD	Tâche
30	Les dégâts d'une chute sont calculés en retirant 6 m à la hauteur totale.
35	Se relever quand on est à terre au prix d'une action libre (au lieu d'une action de mouvement).
40	Se déplacer de 3 m en effectuant un « pas de placement » et accomplir une action complexe au cours du round (comme une attaque à outrance). Au corps à corps, le personnage peut sauter par-dessus la tête de son adversaire et se retrouver dans son dos. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité – il équivaut à un pas de placement, à l'exception de la distance parcourue.
45	Les dégâts d'une chute sont calculés en retirant 9 m à la hauteur totale.
50	Atteindre une hauteur de 6 m (action rattachée au déplacement normal) en sautant et en bondissant sur les murs et les arbres. Le personnage doit au moins disposer de deux surfaces verticales pour pouvoir bondir ; elles ne peuvent être distantes de plus de 3 m l'une de l'autre.
60	Les dégâts d'une chute sont calculés en retirant 12 m à la hauteur totale (Il n'y aucune limite à la hauteur de laquelle un personnage possédant Acrobaties peut tomber sans se blesser : augmentez le DD de 15 tous les trois mètres chute supplémentaires.)

Un personnage possédant un degré de maîtrise au moins égal à 15 en Acrobaties bénéficie d'un bonus d'esquive de +4 à la CA lorsqu'il décide de combattre défensivement en dépensant une action simple ou une action complexe (au lieu du bonus normal de +2, ou de +3 pour un personnage possédant un degré de maîtrise au moins égal à 5 en Acrobaties).

Un personnage possédant un degré de maîtrise au moins égal à 15 en Acrobaties bénéficie d'un bonus d'esquive de +8 à la CA lorsqu'il décide de se mettre en défense totale en dépensant une action simple (au lieu du bonus normal de +4, ou de +6 pour un personnage possédant un degré de maîtrise au moins égal à 5 en Acrobaties).

Nouvelle compétence : Frappe iaijutsu (Cha)

Le personnage utilise cette compétence pour concentrer son énergie personnelle (son *ki*) au cours d'un duel iaijutsu.

Jet de compétence : si le personnage attaque un adversaire pris au dépourvu immédiatement après avoir dégainé son arme de corps à corps, il peut infliger des dégâts supplémentaires qui dépendent du résultat de son jet de Frappe iaijutsu. De plus, si le personnage et son adversaire acceptent de participer à un duel iaijutsu cérémoniel, le résultat de Frappe iaijutsu du personnage remplacera son jet d'initiative pour la suite du combat.

Lors d'un duel iaijutsu (cf. ch. 6), le personnage et son adversaire effectuent un jet opposé de Frappe iaijutsu, le vainqueur bénéficiant de dés de dégâts supplémentaires indiqués dans la table suivante :

Résultat	Dégâts supplémentaires
10-14	+1d6
15-19	+2d6
20-24	+3d6
25-29	+4d6
30-34	+5d6
35-39	+6d6
40-44	+7d6
45-49	+8d6
50+	+9d6 (maximum)

Le personnage peut également utiliser Frappe iaijutsu s'il se prépare à frapper un objet inanimé et s'il n'est pas distrait. Les dégâts normaux et les dégâts supplémentaires sont réduits de moitié. Les experts en arts martiaux utilisent cette technique pour fracasser des objets.

Duels de compétence

Les duels de compétence font partie de la vie quotidienne dans les contrées du *GdO*. Ce sont d'honorables épreuves de compétence non martiales que les indi-



vidus de noble naissance sont censés connaître. Le résultat d'un duel de ce type peut grandement affecter la position sociale d'un personnage.

Ces duels formels ont souvent lieu à la cour des familles de la noblesse. Ils sont généralement annoncés par avance afin de laisser le temps à tous les participants de se préparer. On choisit souvent un thème particulier afin que les participants puissent apporter une œuvre achevée en rapport. Il arrive parfois qu'aucun sujet ne soit choisi ; le duel met alors à l'épreuve les facultés d'improvisation des participants. Aucun personnage n'est obligé de participer à un duel de ce type, mais ceux qui recherchent les faveurs de leur seigneur ou une certaine position politique ne laisseront pas passer l'opportunité d'apparaître à la cour.

Ces duels peuvent également être des événements impromptus prenant place au cours de la réunion d'un groupe de nobles. Par exemple, des personnages admirant un magnifique lever de lune peuvent brusquement se voir inviter par leur hôte à composer un poème sur cet événement si particulier.

En termes de jeu, la résolution d'un tel duel est simple : les participants effectuent des jets de compétence et celui qui obtient le résultat le plus élevé remporte le duel. En cas d'égalité, la valeur de caractéristique associée la plus élevée remporte le duel ; sinon le gagnant est déterminé par un nouveau jet de dés. Si les personnages ont le loisir de pouvoir préparer leur œuvre par avance, ils peuvent (et devraient) choisir de « faire 20 » pour ce jet.

Un duel remporté avantage le personnage dans son environnement, ces avantages étant rarement liés au jeu lui-même. Les vainqueurs gagnent de l'honneur, obligeant ainsi les autres à les traiter avec davantage de respect, et ils peuvent également gagner les faveurs de l'hôte ayant provoqué le duel. Le MD peut choisir d'accorder une petite récompense en PX au personnage ayant remporté un duel – approximativement 50 PX par niveau du personnage.

Dons

Le *GdO* propose des dons liés aux arts martiaux, au combat et à des activités similaires, ainsi que deux nouveaux dons de création d'objets. Ces dons sont recensés dans la table 4-2 et décrits dans les pages qui suivent.

Outre ces nouveaux dons, les personnages débutant leur carrière dans les contrées du *GdO* peuvent acquérir un ancêtre de renom en choisissant un don ancestral lors de la création de personnage. Un personnage humain appartenant à l'un des clans majeurs de Rokugan devra acquérir son don ancestral en utilisant le don supplémentaire acquis au niveau 1. Les autres personnages peuvent choisir un don ancestral lors de la création de personnage : les dons ancestraux ne peuvent pas être choisis après.

Un personnage est considéré comme le descendant de son ancêtre à travers les liens du sang (dans la majorité des cas), mais on considère également qu'il possède un lien karmique particulier avec cet ancêtre, lui permettant ainsi de bénéficier de certains avantages de son aïeul et de sa descendance. Dans le cas des ancêtres appartenant au clan de la Licorne, le lien karmique est plus important que tout lien du sang pouvant exister car la majorité des membres du clan de la Licorne sont les descendants des barbares qui furent autrefois adoptés par le clan.

Les personnages n'ont pas forcément à choisir un ancêtre de leur propre clan car les mariages entre les différents clans sont courants. Par exemple, il est possible qu'un samurai du clan du Dragon revendique un ancêtre du clan de la Grue du côté de sa mère. Les dons ancestraux sont recensés dans la table 4-3 et regroupés par clan afin d'en faciliter la lecture. Les noms et l'histoire des ancêtres ne s'appliquent qu'aux personnages humains de Rokugan ; les personnages non humains et les personnages appartenant à d'autres univers de campagne peuvent donner des noms différents à leurs ancêtres et développer leurs histoires, mais les avantages liés aux dons ancestraux resteront identiques.

Shugenja et dons de métamagie

Comme les ensorceleurs et les bardes, les shugenja peuvent choisir leurs sorts au moment de les lancer et choisir d'utiliser des dons de métamagie pour les modifier à ce moment-là. Comme avec tous les autres jeteurs de sorts, les sorts ainsi modifiés prennent la place d'un enchantement de niveau supérieur (niveau du sort +1). Le personnage ne préparant pas le sort de métamagie à l'avance, il doit le faire au moment de l'incantation. Il devra donc rallonger le temps d'incantation du sort de métamagie. Si le temps d'incanta-

Table 4-2 : Nouveaux dons

Dons d'ordre général	Conditions
Esquive*	Dex 13+
Frappe karmique	Dex 13+, Esquive
Expertise du combat*	Int 13+
Frappe défensive	Int 13+, Expertise du combat Dex 13+, Esquive
Expertise du combat renforcée	Int 13+, Expertise du combat Bonus de base à l'attaque au moins égal à +6
Science de la lutte	Science du combat à mains nues
Étranglement	Science du combat à mains nues Science de la lutte Uppercut ou attaque étourdissante du moine
Étreinte de la terre	Science du combat à mains nues Science de la lutte For 15+
Science du combat à mains nues*	–
Projection défensive	Science du combat à mains nues Dex 13+, Esquive Science du croc-en-jambe Attaques réflexe
Serre de l'aigle	Bonus de base à l'attaque au moins égalà +2 Science du combat à mains nues Destruction d'arme Dex 15+
Frappe de l'étoile filante	Science du combat à mains nues Bonus de base à l'attaque au moins égal à +4 Uppercut ou attaque étourdissante du moine Sag 17+
Poings de fer	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +2 Science du combat à mains nues
Paralysie	Science du combat à mains nues Bonus de base à l'attaque au moins égal à +5 Uppercut ou attaque étourdissante du moine Sag 17+
Prise martiale	Science du combat à mains nues Parade de projectiles Int 13+, Expertise du combat Science du désarmement Attaques réflexe
Projection au loin	Science du combat à mains nues Dex 13+, Esquive Science du croc-en-jambe Attaques réflexe
Frappe déséquilibrante	Science du combat à mains nues Uppercut ou attaque étourdissante du moine Sag 15+
Contact douloureux	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +2 Uppercut ou attaque étourdissante du moine Sag 19+
Kiai	Cha 13+ Bonus de base à l'attaque au moins égal à +1
Grand *kiai*	Cha 13+ Kiai Bonus de base à l'attaque au moins égal à +9
Attaque en puissance*	For 13+
Frappe circulaire du pied	For 15+ Attaque en puissance Science du combat à mains nues
Coup de pied en vol	For 15+ Attaque en puissance Science du combat à mains nues Compétence Saut
Attaque au sol	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +2 Dex 15+ Réflexes surhumains
Obstination	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +2 Endurance Volonté de fer Robustesse

Dons de création d'objets	Conditions
Création d'armes de cristal	Jeteur de sorts de niveau 7+ Création d'armes et armures magiques Compétence Artisanat (fabrication d'armes)
Création de talismans	Int 13+ Compétence d'Artisanat appropriée Jeteur de sorts de niveau 1+

Table 4-3 : Dons ancestraux

Crabe
Artisan talentueux
Attaque en puissance – Outremonde
Chance héroïque
Force du Crabe
Grand esprit d'équipe
Pied marin
Puissance des sorts
Résistance à la Souillure
Science de l'aide

Dragon
Âme loyale
Duelliste-né
Éloquent
Intelligence supérieure
Résistance au poison
Shugenja guerrier

Grue
Artisan magicien
Artiste
Attaque en puissance – iaijutsu
Beau parleur
Fascination
Général talentueux
Grande résistance
Maître iaijutsu

Licorne
Âme courageuse
Âme honorable
Cavalier émérite
Force du cavalier
Imperturbable
Intuition du kami
Sang magique
Voix puissante

Lion
Attentif
Espion du clan du Lion
Instinct guerrier
Redoutable et intrépide

Phénix
Discipline
Diplomate accompli
Érudit herboriste
Intelligence supérieure
Malédiction de l'oni
Soutien magique

Scorpion
Adepte de la magie du sang
Âme sincère
Esprit du magistrat
Lien karmique
Marchand honnête
Masques innombrables

tion normal du sort est d'une action, le shugenja aura alors besoin d'une action complexe pour le lancer en tant que sort de métamagie. Pour les sorts possédant un temps d'incantation plus long, il faudra rajouter une action complexe au temps indiqué. Les shugenja ne peuvent pas utiliser le don de métamagie Incantation rapide.

Adepte de la magie du sang [ancestral]

Yogo, shugenja du clan du Scorpion et premier gardien des parchemins noirs de Fu Leng, est l'ancêtre du personnage.

Clan : Scorpion.

Avantage : le personnage ajoute un modificateur de +3 au DD de tous les sorts de maho qu'il lance. Il ajoute également +3 au DD des jets de Vigueur qu'il effectue pour éviter de gagner des points de Souillure lorsqu'il lance des sorts de maho.

Ce don n'est disponible que si la classe de prestige de maho-tsukai, décrite au ch. 12, est également disponible.

Âme courageuse [ancestral]

Le personnage est l'ancêtre de Moto Soro, le simple paysan qui devint samurai et fonda la famille Moto.

Clan : Licorne.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de Vigueur et de Volonté, et d'un bonus supplémentaire de +1 contre les attaques de type absorption d'énergie et les effets mortels.

Âme honorable [ancestral]

L'ancêtre du personnage est Shinjo Martera, le premier fils de Shinjo ; sa conduite ayant été sans défaut, il est l'incarnation vivante du bushido pour les membres du clan de la Licorne,.

Clan : Licorne.

Avantage : le personnage est conscient de tout objet (y compris effets magiques) ou action qui pourrait affecter défavorablement son honneur ou son alignement. L'attention méditative d'un instant permet au personnage d'apprendre une telle information avant d'accomplir une action de la sorte ou d'entrer en contact avec un objet similaire.

Âme loyale [ancestral]

Mirumoto Tokeru, réputé pour sa loyauté à l'égard de son frère jumeau, Ryudumu, est l'ancêtre du personnage.

Clan : Dragon.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Volonté contre les effets de type coercition.

Âme sincère [don ancestral]

Le personnage est le descendant de l'auteur de *Mensonges et petites vérités*, Bayushi Tangen, un célèbre daimyo du clan du Scorpion.

Clan : Scorpion.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Psychologie et subit un malus de -2 aux jets de Bluff.

Artisan magicien [ancestral]

Asahina Yajinden, le shugenja du clan de la Grue qui devint le plus grand lieutenant du sombre sorcier Iuchiban, est l'ancêtre du personnage. Yajinden abusa de ses pouvoirs et créa les épées de sang ,ainsi que d'autres objets magiques maléfiques qu'utilisèrent les armées de Iuchiban.

Clan : Grue.

Avantage : le personnage choisit un don de création d'objets. Lorsqu'il doit déterminer le prix à payer en PX et en matières premières nécessaires pour créer un objet en utilisant ce don, il multiplie le prix de base par 75%. Le personnage devant choisir ce don ancestral à la création de personnage, il n'a pas besoin de choisir immédiatement un don de création d'objets ; il devra attendre d'acquérir ce don de création d'objets pour pouvoir bénéficier des avantages d'Artisan magicien.

Artisan talentueux [ancestral]

Kaiu, l'ancêtre du personnage, fut le premier et le plus grand forgeron du clan du Crabe. Kaiu forgea les armes que le clan du Crabe utilisa contre les créatures de l'Outremonde et donna son nom à l'école d'ingénieurs de son clan.

Clan : Crabe.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à tous les jets d'Artisanat.

Artiste [ancestral]

Doji, fondatrice du clan de la Grue et créatrice de la culture et de la civilisation rokugani, est l'ancêtre du personnage.

Clan : Grue.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Représentation et aux jets d'Artisanat d'une spécialité ayant trait à l'art (comme la calligraphie, l'origami, la peinture ou la sculpture).

Attaque au sol [général, guerrier]

Le personnage peut attaquer à terre sans subir de malus.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Dex 15+, Réflexes surhumains.

Avantage : le personnage peut attaquer à terre s'il se trouve dans une telle position et ne subir aucun malus à son jet d'attaque. S'il touche son adversaire, il peut immédiatement se relever en accomplissant une action libre.

Spécial : Attaque à terre est un don supplémentaire que peuvent prendre les guerriers. Il peut être choisi lorsqu'un guerrier bénéficie d'un don supplémentaire, à condition toutefois qu'il remplisse les conditions requises.

Attaque en puissance – iaijutsu [ancestral]

L'ancêtre du personnage, Kakita Rensei, était un duelliste réputé pour sa force.

Clan : Grue.

Avantage : au cours d'un duel iaijutsu, le personnage ajoute 1d6 point(s) de dégâts supplémentaires aux dégâts infligés par les jets de Frappe iaijutsu.

Attaque en puissance – Outremonde [ancestral]

Kaiu Gineza, l'ingénieur qui aida non seulement à construire la tombe de Iuchiban, mais qui demeura également dans la tombe afin d'en activer le dernier piège, est l'ancêtre du personnage.

Clan : Crabe.

Avantage : lorsque le personnage utilise le don Attaque en puissance – Outremonde contre une créature possédant le type Outremonde ou un personnage infecté par la Souillure de l'Outremonde, il peut affecter le malus de son choix à ses jets d'attaque au corps à corps pour bénéficier d'un bonus aux dégâts équivalent à une fois et demie ce malus. Les restrictions habituelles du don Attaque en puissance s'appliquent également ici. S'il ne possède pas le don Attaque en puissance, le personnage ne gagne aucun bonus avec ce don ancestral.

Ce don n'est valable qu'à Rokugan.

Attentif [ancestral]

Ikoma, le conseiller d'Akodo, également historien, juge et conteur, est l'ancêtre du personnage.

Clan : Lion.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Détection et de Psychologie.

Beau parleur [ancestral]

L'ancêtre du personnage est Doji Taehime, une ambassadrice du clan de la Grue qui fut envoyée à la cour du clan du Scorpion – elle y apprit à percer au jour mensonges et complots.

Clan : Grue.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Diplomatie et de Psychologie.

Cavalier émérite [ancestral]

Le personnage possède un lien karmique unique avec Moto Chai, un des plus grands cavaliers ayant jamais existé, selon les critères mêmes du clan de la Licorne.

Clan : Licorne.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à tous les jets d'Équitation.

Chance héroïque [ancestral]

Hiruma, l'agile et le perspicace, l'archétype du chasseur et de l'éclaireur rokugani, est l'ancêtre du personnage.

Clan : Crabe.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde.

Contact douloureux [général]

Le personnage peut infliger une intense douleur lorsqu'il porte une attaque étourdissante.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Uppercut ou attaque étourdissante du moine, Sag 19+.

Avantage : les victimes d'une attaque étourdissante ressentent une douleur si intense qu'ils sont nauséeux pendant le round suivant celui où elles ont été touchées. Les créatures nauséeuses ne peuvent pas attaquer, lancer de sorts, se concentrer sur des effets de sorts ou faire quoi que ce soit nécessitant un minimum d'attention. La seule action qu'un personnage nauséeux puisse entreprendre est une action de déplacement (ou de mouvement) par round.

Les créatures immunisées contre les attaques étourdissantes sont également immunisées contre ce don, tout comme les créatures possédant plus d'une catégorie de taille que l'utilisateur de ce don.

Coup de pied en vol [général]

Le personnage sait littéralement bondir au combat et infliger des dégâts dévastateurs.

Conditions : For 13+, Attaque en puissance, Science du combat à mains nues, Saut (degré de maîtrise de 4).

Avantage : lorsque le personnage combat à mains nues et accomplit une charge, il inflige des dégâts doublés à mains nues.

Création d'armes de cristal [création d'objets]

Le personnage peut créer des armes magiques en utilisant le cristal Kuni qui est mortel pour les créatures de l'Outremonde.

Conditions : jeteur de sorts de niveau 7+, Création d'armes et armures magiques, compétence Artisanat (fabrication d'armes).

Avantage : s'il remplit les autres conditions (*châtiment divin* ou *frappe de jade* et *lumière du jour*), le personnage peut créer une arme à partir du cristal Kuni. Il doit tout d'abord créer l'arme en utilisant les règles de la compétence Artisanat du *MdJ* (une arme de cristal Kuni ajoute 400 po au prix de l'arme et son DD est de 20). Le processus de fabrication des altérations de l'arme prend un jour par tranche de 1000 po du prix des propriétés spéciales de l'arme. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du coût total de ces altérations et acheter les matières premières (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué). Le prix et les propriétés spéciales des armes de cristal Kuni sont décrits au ch. 8.

Normal : par nature, les armes et les objets de cristal ordinaire ne sont pas dangereux pour les créatures de l'Outremonde et ne possèdent pas de pouvoirs extraordinaires, à moins qu'ils aient été modifiés tout spécialement.

Création de talismans [création d'objets]

Le personnage peut créer des fétiches, des objets magiques à utilisation unique contenant des sorts qui peuvent être libérés.

Conditions : Int 13+, compétence d'Artisanat appropriée, jeteur de sorts de niveau 1+.

Avantage : le personnage peut créer un *tsangusuri*, un talisman magique à utilisation unique, dans lequel pourra être placé un sort de 3e niveau ou de niveau inférieur. Le personnage doit acheter les composantes matérielles ou les focaliseurs nécessaires. Si le lancer du sort nécessite un sacrifice en points d'expérience du personnage, celui-ci les sacrifiera au début du processus de fabrication, en plus du sacrifice en PX nécessaire à la fabrication même du talisman. Les composantes matérielles sont détruites lors de la fabrication, pas les focaliseurs, qui peuvent donc être réutilisés.

Le coût de fabrication du talisman est égal au (niveau du sort x le niveau du lanceur de sorts x 50) po (un sort de niveau 0 est considéré comme 1/2 niveau). Le personnage doit sacrifier un nombre de PX égal à 1/25e du coût de base et acheter les matières premières (pour une valeur totale de la moitié du prix de base). Le prix de vente d'un talisman est égal à son coût de base.

Diplomate accompli [ancestral]

Asako, compagne du premier Phénix, grande guérisseuse, diplomate et guerrière, est l'ancêtre du personnage.

Clan : Phénix.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Diplomatie et sa valeur de Prestige (cf. le *Guide du Maître*) est augmentée de 2 points.

Discipline [ancestral]

Le personnage est le descendant de Naka Kaeteru, le premier Grand Maître de tous les éléments, ainsi qu'un maître de la méditation et de la contemplation.

Clan : Phénix.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de Concentration et d'un bonus de +1 à tous les jets de Volonté.

Duelliste-né [ancestral]

Mirumoto, l'un des deux premiers samurai à s'être joint à Togashi dans sa retraite contemplative, est l'ancêtre du personnage.

Clan : Dragon.

Avantage : si le personnage acquiert la classe de prestige de maître Mirumoto niten, il bénéficiera d'un bonus supplémentaire de +1 à la CA lorsqu'il utilisera la technique niten.

Ce don est uniquement disponible si la classe de prestige de maître Mirumoto niten, décrite au ch. 11, est également disponible.

Éloquent [ancestral]

L'ancêtre du personnage est Mirumoto Kaijuko, la première femme à être devenue daimyo de la famille Mirumoto. À l'âge de seize ans, elle vainquit son oncle dans un duel destiné à désigner le chef de la famille.

Clan : Dragon.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Bluff et de Diplomatie.

Érudit herboriste [ancestral]

L'ancêtre du personnage est Asako Hanasaku, un éminent érudit qui se spécialisa dans l'étude de la médecine, des plantes et des poisons.

Clan : Phénix.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'Alchimie et de Premiers secours.

Espion du clan du Lion [ancestral]

Akodo Shinju, le plus grand espion du clan du Lion, est l'ancêtre du personnage.

Clan : Lion.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Déguisement et de Renseignements.

Esprit du magistrat [ancestral]

L'ancêtre du personnage est Soshi Saibankan, un important juge du clan du Scorpion qui aida à créer l'institution des magistrats d'émeraude de l'Empire.

Clan : Scorpion.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Connaissances (histoire) et de Connaissances (noblesse et royauté).

Étranglement [général]

Le personnage connaît les points de compression sur lesquels agir pour faire sombrer un adversaire dans l'inconscience.

Conditions : Science du combat à mains nues, Science de la lutte, Uppercut.

Avantage : si le personnage parvient à immobiliser son adversaire en l'agrippant et à l'immobiliser pendant un round complet, son adversaire doit effectuer un jet de Vigueur (DD 10 + moitié du niveau du personnage + modificateur de Sagesse du PJ) à la fin du round. En cas d'échec, l'adversaire sombre dans l'inconscience pendant 1d3 round(s).

Étreinte de la terre [général]

Le personnage peut broyer les côtes de son adversaire lorsqu'il maintient une prise. Ce don est appelé *tsuchi-do* à Rokugan.

Conditions : Science du combat à mains nues, Science de la lutte, For 15+.

Avantage : au cours d'une lutte, si le personnage parvient à immobiliser son adversaire, il inflige des dégâts critiques (dégâts à mains nues doublés) durant chaque round au cours duquel son adversaire reste immobilisé. Le personnage immobilise son adversaire, mais doit également rester complètement immobile lui-même, donnant à ses adversaires (autres que l'individu immobilisé) un bonus de +4 à leurs jets d'attaque contre lui (mais le personnage n'est pas sans défense).

Expertise du combat renforcée [général, guerrier]

Le personnage maîtrise l'art de la défense au combat.

Conditions : Int 13+, Expertise du combat, bonus de base à l'attaque au moins égal à +6.

Avantage : lorsque le personnage utilise le don Expertise du combat renforcée pour améliorer sa CA, la valeur qu'il retire à son jet d'attaque et qu'il ajoute à sa CA peut être de toute sorte tant qu'elle n'est pas supérieure à son bonus de base à l'attaque (sans ce don, cette valeur ne pourrait être supérieure à +5.)

Spécial : Expertise du combat renforcée est un don supplémentaire que peuvent prendre les guerriers. Il peut être choisi lorsqu'un guerrier bénéficie d'un don supplémentaire, à condition toutefois qu'il remplisse les conditions requises.

Fascination [ancestral]

Kakita Wayozu, la première femme à être devenue maître de l'académie de la famille Kakita, est l'ancêtre du personnage. Sa maîtrise des arts était si grande qu'on prétendit qu'elle participa à la création d'un monde alternatif.

Clan : Grue.

Avantage : le personnage peut *fasciner* une créature avec sa musique ou sa poésie. Il effectue un jet de Représentation et la cible doit réussir un jet de Volonté (égal ou supérieur au résultat du PJ) pour ne pas être affectée. Si elle le réussit, le personnage ne pourra pas tenter de la *fasciner* à nouveau avant un délai de 24 h. En cas d'échec, la créature s'assied et écoute attentivement la musique ou le poème pendant un round par niveau. Tant qu'elle est *fascinée*, ses jets de Détection et de Perception auditive subissent un malus de -4. Toute menace potentielle autorise la créature *fascinée* à effectuer un second jet de Volonté (opposé au résultat d'un nouveau jet de Représentation du PJ). Toute menace manifeste annule automatiquement la fascination. Le personnage doit se concentrer comme s'il lançait un sort ou maintenait l'effet d'un sort. C'est un pouvoir magique affectant l'esprit et de type charme.

Frappe circulaire du pied [général]

En tournant sur lui-même, le personnage peut faire suivre une puissante attaque à mains nues d'un coup de pied puissant.

Conditions : For 15+, Attaque en puissance, Science du combat à mains nues.

Avantage : si le personnage délivre une attaque critique avec une attaque à mains nues, il peut immédiatement effectuer une attaque à mains nues supplémentaire contre le même adversaire, comme s'il n'avait utilisé aucune attaque pour délivrer son attaque critique. Il utilise les mêmes bonus d'attaque que ceux de l'attaque critique. Par exemple, Bujiko peut effectuer trois attaques à mains nues dans un round, ses bonus de base à l'attaque étant de +9, +6 et +3. Si elle obtient un coup critique avec sa deuxième attaque, elle peut effectuer une attaque supplémentaire en utilisant son bonus de base à l'attaque de +6. Elle effectuera ensuite normalement sa troisième attaque (à +3).

Force du cavalier [ancestral]

Le personnage partage l'esprit de Utaku Shiko, la créatrice de la tradition régissant les vierges de bataille de la famille Utaku.

Clan : Licorne.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de Vigueur et gagne un point de vie supplémentaire.

Force du crabe [ancestral]

Le personnage est le descendant de Hida, le fondateur du clan du Crabe.

Clan : Crabe.

Avantage : lorsque le personnage combat aux côtés d'un autre personnage du clan du Crabe, il bénéficie d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre les effets de type terreur.

Frappe défensive [général]

Le personnage peut transformer une défense solide en une frappe puissante. Ce don porte le nom de *musubi* à Rokugan.

Conditions : Int 13+, Expertise du combat, Dex 13+, Esquive.

Avantage : si un adversaire attaque le personnage et le rate alors que celui-ci effectuait une défense totale, le personnage peut attaquer cet adversaire au cours du round suivant en bénéficiant d'un bonus de +4 à son jet d'attaque. Il ne gagne aucun bonus face à un adversaire ne l'attaquant pas ou face à un adversaire qui l'attaque mais qui ne le rate pas.

Frappe de l'étoile filante [général]

Le personnage maîtrise l'art de frapper les points vitaux pour aveugler un adversaire humanoïde.

Conditions : Science du combat à mains nues, bonus de base à l'attaque au moins égal à +4, Uppercut ou attaque étourdissante du moine, Sag 17+.

Avantage : le personnage peut effectuer une attaque à mains nues pouvant aveugler un adversaire humanoïde. Si l'attaque est couronnée de succès, la cible doit effectuer un jet de Vigueur (DD 10 + moitié du niveau du personnage + modificateur de Sagesse du PJ). En cas d'échec, la cible est aveuglée pendant un round par niveau du personnage. En plus des effets évidents, une créature aveuglée a 50% de chances de rater chaque fois qu'elle frappe (ses adversaires sont considérés comme bénéficiant d'un camouflage total), perd ses bonus de Dextérité à la CA, ses adversaires bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque (ils sont considérés comme invisibles), sa vitesse de déplacement est réduite de moitié et subit une pénalité de –4 sur la majorité des jets liés à la Force et à la Dextérité.

Frappe déséquilibrante [général]

Le personnage peut frapper les articulations d'un humanoïde afin de le déséquilibrer. Ce don porte le nom de *kuzushi* à Rokugan.

Conditions : Science du combat à mains nues, Uppercut ou attaque étourdissante du moine, Sag 15+.

Avantage : le personnage peut effectuer une attaque à mains nues contre un adversaire humanoïde afin de le déséquilibrer. Si le personnage le touche, il inflige ses dégâts normaux et la cible doit effectuer un jet de Réflexes (DD 10 + moitié du niveau du personnage + modificateur de Sagesse du PJ). En cas d'échec, la cible est déséquilibrée pendant un round, perdant son bonus de Dextérité à la CA et donnant aux attaquants un bonus de +2 à leurs jets d'attaque.

Frappe karmique [général]

Le personnage a appris à frapper son adversaire lorsqu'il est dans la position la plus vulnérable possible, c'est-à-dire quand il le frappe. Ce don porte également le nom de *ai uchi*.

Conditions : Dex 13+, Esquive.

Avantage : le personnage peut porter une attaque d'opportunité contre un adversaire le touchant au corps à corps. Il subit un malus de -4 à sa CA afin de pouvoir porter une attaque d'opportunité contre une créature qui a réussi une attaque de corps à corps ou de contact au corps à corps contre lui. L'adversaire touchant le personnage doit se trouver dans l'espace contrôlé par le PJ et ce don ne lui donne pas d'attaques d'opportunité supplémentaires en plus de celles qu'il peut normalement porter dans un round. Si l'attaque d'opportunité

touche la cible, le personnage et son adversaire infligent leurs dégâts simultanément. Le personnage doit déclarer l'utilisation de ce don à son tour, le malus à sa CA et la faculté de porter ces attaques d'opportunité spéciales durant jusqu'au début de son prochain tour.

Général talentueux [ancestral]

L'ancêtre du personnage, Daidoji Yurei, un ancien daimyo de la famille Daidoji, était un général talentueux – il fut le premier à Rokugan à utiliser des tactiques de harcèlement.

Clan : Grue.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'Initiative et d'un bonus de +1 aux jets de Vigueur.

Grand esprit d'équipe [ancestral]

Hida Banuken, le champion du clan du Crabe qui dirigea la construction de la muraille Kaiu lors de la bataille de la crête de la vague, est l'ancêtre du personnage.

Clan : Crabe.

Avantage : lorsque le personnage et un allié prennent en tenaille un adversaire, il bénéficie d'un bonus de +4 à son jet d'attaque, au lieu du bonus normal de +2.

Grande résistance [ancestral]

L'ancêtre du personnage, Daidoji Masashigi, sacrifia sa vie pour défendre la muraille Kaiu aux côtés du clan du Crabe lors de la bataille du pont des marées.

Clan : Grue.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets faits pour accomplir une action physique qui s'étale sur une longue période de temps (course, natation, retenir son souffle, etc.) ; il gagne également un point de vie supplémentaire.

Grand *kiai* [général]

Le personnage peut paniquer ses adversaires en poussant son *kiai*.

Conditions : Cha 13+, *Kiai*, bonus de base à l'attaque au moins égal à +9.

Avantage : lorsque le personnage pousse son *kiai*, ses adversaires sont paniqués pendant 2d6 rounds à moins qu'ils ne réussissent un jet de Volonté (DD 10 + moitié du niveau du personnage + modificateur de Sagesse du PJ). Les créatures paniquées subissent un malus de moral de -2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence, et ont 50% de chances de laisser tomber ce qu'elles tenaient en main. Elles s'éloignent également du personnage aussi vite que possible. Les effets de l'état paniqué prévalent sur les effets de l'état secoué.

Imperturbable [ancestral]

Le grand diplomate Ide, qui avait été choisi pour être le porte-parole de Shinjo dans tous les échanges avec les étrangers, est l'ancêtre du personnage.

Clan : Licorne.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +3 aux jets de Diplomatie.

Instinct guerrier [ancestral]

L'ancêtre du personnage, Matsu Hitomi, est la plus célèbre des samurai-ko des débuts de l'Empire. Afin de venger la mort de son frère, Hitomi revêtit son armure et son dévouement guerrier lui permit d'obtenir le commandement d'une unité de samurai.

Clan : Lion.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'initiative et de Détection.

Intelligence supérieure [ancestral]

Agasha, fondatrice de l'école de shugenja du clan du Dragon et shugenja réputée pour sa vivacité d'esprit et ses facultés d'observation, est l'ancêtre du personnage.

Clans : Dragon, Phénix.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'Intelligence et d'un bonus de +1 aux jets de Connaissances, de Fouille et de Scrutation.

Intuition du kami [ancestral]

Shinjo, premier membre du clan de la Licorne et le kami le plus bienveillant et le plus compatissant de tous, est l'ancêtre du personnage.

Clan : Licorne.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Psychologie et d'Intelligence qu'il effectue pour percevoir certaines choses.

Kiai [général]

Le personnage peut utiliser un puissant *kiai* pour terroriser ses ennemis.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +1, Cha 13+.

Avantage : l'utilisation du *kiai* du personnage requiert une action simple. Les adversaires qui entendent le cri du personnage et qui se trouvent à moins de 10 m de lui peuvent être secoués pendant 1d6 round(s). Le *kiai* affecte uniquement des cibles possédant des dés de vie ou niveaux inférieurs à ceux du personnage. Un adversaire doit réussir un jet de Volonté contre un DD de (10 + moitié du niveau du personnage + modificateur de Charisme du personnage) pour résister aux effets du cri. Le personnage peut utiliser son *kiai* une fois par jour.

Les cibles secouées subissent un malus de moral de -2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence.

Lien karmique [ancestral]

Bayushi, le kami du clan du Scorpion dont l'amour qu'il vouait à sa fille fut la ruine, est l'ancêtre du personnage.

Clan : Scorpion.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de compétence basés sur le Charisme et aux jets de Charisme. Il possède un lien karmique avec un autre personnage. S'il réussit un jet de Sens de l'orientation contre un DD de 15 (ou, s'il ne possède pas cette compétence, un jet de Sagesse), il détecte alors la direction dans laquelle se trouve ce personnage (s'il est en vie). En cas d'échec, il ne reçoit aucune information. Il peut tenter un nouveau jet à chaque round en accomplissant une action simple.

Le personnage avec qui le PJ possède ce lien karmique peut être un autre PJ ou un PNJ contrôlé par le MD, mais il devra toutefois posséder également le don ancestral Lien karmique.

Maître iaijutsu [ancestral]

Kakita, le plus grand duelliste ayant jamais vécu à Rokugan, est non seulement l'ancêtre du personnage, mais ce dernier partage également un lien karmique avec son esprit.

Clan : Grue.

Avantage : le personnage peut, une fois par jour, effectuer un jet d'attaque, de sauvegarde ou de compétence en utilisant son modificateur de compétence de Frappe iaijutsu à la place de tout autre modificateur. Le personnage peut, par exemple, effectuer un jet d'attaque au corps à corps en utilisant uniquement son modificateur de Frappe iaijutsu à la place de son bonus d'attaque total (modificateur de Force, bonus d'altération de l'arme magique, bonus Arme de prédilection, modificateur de taille et tous les autres bonus s'appliquant au jet d'attaque). Le PJ abandonne tous ses autres modificateurs pour n'utiliser que son modificateur de compétence.

Malédiction de l'oni [ancestral]

L'ancêtre du personnage, Isawa Akuma, était un shugenja du clan du Phénix qui cherchait à percer le secret de l'identité. Il s'aventura dans l'Outremonde et perdit sa propre identité au profit d'un oni.

Clan : Phénix.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +3 aux jets de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) pour contrer la résistance à la magie d'un Extérieur. Néanmoins, en raison de la disgrâce d'Akuma, le personnage subit un malus de -2 aux jets de Diplomatie.

Marchand honnête [ancestral]

L'ancêtre du personnage, Bayushi Tesaguri, était le fils de Bayushi Junzen, le champion du clan du Scorpion. Ne faisant nullement confiance à la famille Yogo, ce dernier donna trois des parchemins noirs de Fu Leng à son fils,

Tesaguri. Ce dernier trahit malheureusement sa confiance en les vendant au clan du Phénix – il paya son crime de sa vie.

Clan : Scorpion.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de Profession, lui permettant ainsi de gagner plus de pièces d'or.

Masques innombrables [ancestral]

Shosuro Furuyari, un important dramaturge du clan du Scorpion, est l'ancêtre du personnage.

Clan : Scorpion.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Déguisement et de Représentation.

Obstination [général]

Le personnage possède une telle ténacité qu'elle peut lui venir en aide lorsqu'il est hors de combat ou mourant.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Endurance, Volonté de fer, Robustesse.

Avantage : lorsque les points de vie du personnage tombent à 0, il peut accomplir chaque round une action partielle jusqu'à ce que ses pv tombent à -10 ou que le personnage remonte à 0 pv ou plus. Si l'état du personnage est stabilisé, il peut continuer d'accomplir des actions partielles, mais la première action partielle qu'il accomplira annulera la stabilité de son état. Si le personnage tombe à -10 pv, il meurt.

Paralysie [général]

Le personnage peut paralyser un adversaire humanoïde avec une attaque à mains nues.

Conditions : Science du combat à mains nues, bonus de base à l'attaque au moins égal à +5, Uppercut ou attaque étourdissante du moine, Sag 17+.

Avantage : le personnage peut effectuer une attaque à mains nues ne causant aucun dégât, mais pouvant paralyser une cible humanoïde. En cas d'attaque réussie, la cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + moitié du niveau du personnage + modificateur de Sagesse du PJ). En cas d'échec, elle est paralysée pendant 1d4+1 rounds. Un individu paralysé est immobile et sans défense, incapable de se déplacer ou d'agir physiquement. Ses scores de Force et de Dextérité sont égaux à 0 et il ne peut agir que mentalement.

Pied marin [ancestral]

Yasuki Fumoki, un pirate tristement célèbre qui s'attaquait aux navires marchands du clan de la Grue commerçant le long des côtes, est l'ancêtre du personnage.

Clan : Crabe.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'Équilibre et de Profession (marin).



Poings de fer [général]

Le personnage sait donner à ses attaques à mains nues d'une force exceptionnelle.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Science du combat à mains nues.

Avantage : le personnage doit annoncer son attention d'utiliser ce don avant d'effectuer son jet d'attaque (une attaque ratée empêchera donc l'utilisation de ce don). Le personnage inflige 1d4 point(s) de dégâts supplémentaires lorsqu'il réussit une attaque à mains nues. Il peut utiliser ce don (modificateur de Sagesse + 3) fois par jour.

Prise martiale [général]

Le personnage peut saisir et immobiliser l'arme de son adversaire à mains nues.

Conditions : Science du combat à mains nues, Parade de projectiles, Int 13+, Expertise du combat, Science du désarmement, Attaques réflexe.

Avantage : pour pouvoir utiliser ce don, le personnage doit avoir les deux mains libres ou manier des armes destinées à bloquer d'autres armes (comme le sai ou le jitte). Une fois par round, lorsque le personnage pourrait être touché par une arme de corps à corps, il peut tenter de désarmer son adversaire. Cette tentative est prise en compte dans le nombre d'attaques d'opportunité que le personnage peut effectuer dans le round. Le PJ effectue un jet d'attaque opposé (en utilisant une attaque à mains nues, un sai ou un jitte) contre le jet d'attaque qui l'a touché. Le jet d'attaque de l'adversaire n'est pas modifié par la taille de l'arme. Si le PJ l'emporte, il arrache l'arme des mains de son adversaire (s'il attaque à mains nues) ou la projette à terre (si le PJ est armé). Le personnage peut utiliser ce don contre des armes possédant jusqu'à deux catégories de taille de plus que le PJ.

Projection au loin [général]

Le personnage peut projeter ses adversaires au sol et choisir leur point de chute exact et les dégâts qu'il inflige.

Conditions : Science du combat à mains nues, Dex 13+, Esquive, Science du croc-en-jambe, Attaques réflexe.

Avantage : lorsque le personnage réussit à faire trébucher son adversaire (catégorie de taille équivalente ou inférieure) dans le

cadre d'une attaque de croc-en-jambe, il peut choisir l'endroit où il le fait chuter dans son espace contrôlé. Il inflige également à son adversaire ses dégâts à mains nues normaux. Lorsqu'il utilise Projection au loin, le personnage ne peut pas effectuer automatiquement d'attaque de corps à corps contre l'adversaire renversé en utilisant le don Science du croc-en-jambe.

Projection défensive [général]

Le personnage peut retourner le poids, la force et la vitesse de son adversaire contre lui, éviter son attaque et le projeter à terre.

Conditions : Dex 13+, Science du combat à mains nues, Esquive, Science du croc-en-jambe, Attaques réflexe.

Avantage : si l'adversaire, choisi par le don Esquive et contre lequel le personnage bénéficie d'un bonus à la CA, attaque le personnage et le rate, ce dernier peut immédiatement effectuer une attaque de croc-en-jambe avec le don Science du croc-en-jambe. Cette tentative compte pour une attaque d'opportunité au cours du round.

Puissance des sorts [ancestral]

La lignée du personnage remonte à la jeune shugenja Kuni Osaku qui réussit à elle seule à contenir une importante armée d'oni lors de la bataille de la crête de la vague. Elle invoqua un puissant tsunami et rendit infranchissable la rivière Seigo no Kamae pendant soixante-treize jours pendant que le clan du Crabe édifiait le mur Kaiu ; sa magie puissante lui coûta la vie.

Clan : Crabe.

Avantage : trois fois par jour, le personnage peut lancer un sort possédant une puissance renforcée. Ajoutez +1 au degré de difficulté pour résister à ces sorts.

Redoutable et intrépide [ancestral]

Le premier Akodo, parangon des vertus samurai, est l'ancêtre du personnage.

Clan : Lion.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à ses jets de Volonté contre les effets de type terreur et le degré de difficulté de tout effet de type terreur qu'il provoque (sort ou autre pouvoir) est augmenté de 1.

Si le personnage acquiert la classe de prestige de champion Akodo (cf. ch. 11), les alliés se trouvant dans son aura de courage bénéficient d'un bonus supplémentaire de +1 aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Résistance à la souillure [ancestral]

L'ancêtre du personnage, Kuni, est le fondateur de la famille Kuni, ainsi qu'un érudit et un puissant adversaire de l'Outremonde.

Clan : Crabe.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Vigueur nécessaires pour résister à la Souillure de l'Outremonde.

Ce don n'est valable qu'à Rokugan.

Résistance au poison [ancestral]

L'ancêtre du personnage, Agasha Kitsuki, fonda la quatrième famille du clan du Dragon, ainsi qu'une école de magistrats renommée pour son apprentissage de compétences d'investigation et de déduction.

Clan : Dragon.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Vigueur contre le poison.

Sang magique [ancestral]

Le personnage possède un lien karmique avec Iuchi, un des shugenja les plus ingénieux des débuts de l'histoire de Rokugan.

Clan : Licorne.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'Alchimie et de Connaissance des sorts.

Science de l'aide [ancestral]

Hida Tadaka, le célèbre daimyo du clan du Crabe qui sacrifia sa vie pour éviter une guerre entre son clan et celui du Lion, est l'ancêtre du personnage.

Clan : Crabe.

Avantage : lorsque le personnage décide d'aider un allié au combat en corps à corps (cf. p. 135 du *MdJ*), son allié bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 s'appliquant à son jet d'attaque ou à sa CA.

Normal : l'action Aider quelqu'un donne normalement un bonus de circonstances de +2 au jet d'attaque ou à la CA de l'allié du PJ, et cela contre un seul et unique adversaire.

Science de la lutte [général]

Le personnage est un expert en arts martiaux privilégiant les prises et les projections.

Conditions : Science du combat à mains nues.

Avantage : si le personnage touche un adversaire à mains nues, il inflige des dégâts normaux et peut tenter de l'agripper (action libre) sans s'exposer à une attaque d'opportunité. Aucune attaque de contact n'est requise. Tant qu'il maintient sa prise, le PJ peut infliger des dégâts normaux au lieu de dégâts temporaires, sans pour autant subir de malus sur son jet de lutte.

Normal : les personnages ne possédant pas ce don effectuent un jet d'attaque de contact au corps à corps afin d'agripper leur adversaire, s'exposant ainsi à une attaque d'opportunité. Ils subissent également un malus de -4 aux jets de lutte s'ils tentent d'infliger des dégâts normaux.

Serre de l'aigle [général]

Les attaques à mains nues du personnage peuvent fracasser les objets.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Science du combat à mains nues, Destruction d'arme, Dex 15+.

Avantage : le personnage peut frapper l'arme ou le bouclier de son adversaire en effectuant une attaque à mains nues.

Spécial : la solidité et les points de résistance des armes sont résumés dans la table 8-13, p. 136 du *MdJ*.

Normal : le personnage peut normalement uniquement attaquer l'arme d'un adversaire en utilisant une arme tranchante ou contondante.

Shugenja guerrier [ancestral]

Agasha Nodotai, l'ancêtre du personnage, était un shugenja versé dans le *bushido* et l'art de la guerre.

Clan : Dragon.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Concentration lorsqu'il lance ses sorts sur la défensive et d'un bonus de +1 aux jets de Vigueur.

Soutien magique [ancestral]

L'ancêtre du personnage, Shiba Kaigen, est un samurai qui utilisa sa connaissance des sorts pour aider à la défense d'un défilé montagneux envahi par des membres du clan du Lion.

Clan : Phénix.

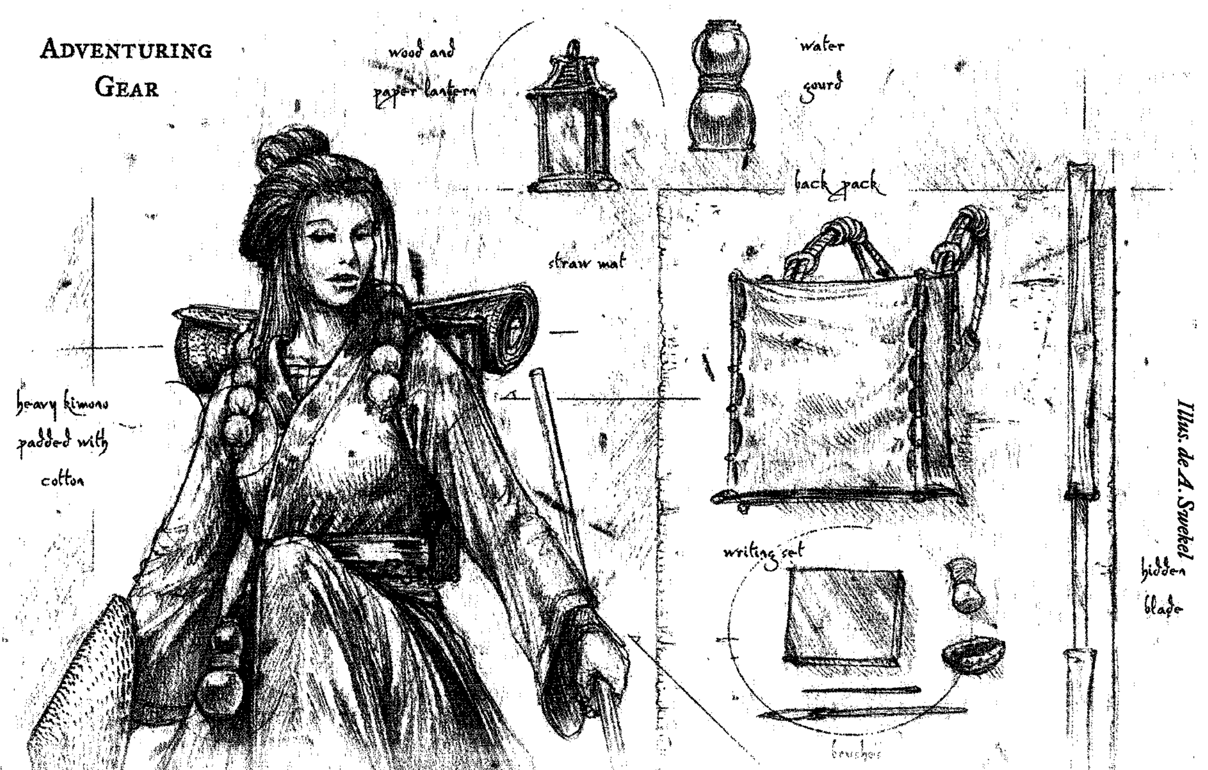
Avantage : s'il réussit un jet de Connaissance des sorts contre un DD de 10, le personnage peut accomplir une action visant à aider quelqu'un et ajouter un bonus de +2 au DD d'un sort d'un shugenja allié.

Voix puissante [ancestral]

Le personnage possède un lien karmique avec Utaku, le lieutenant auquel Shinjo faisait le plus confiance et son garde du corps dévoué.

Clan : Licorne.

Avantage : lorsqu'il parle ou chante, la puissance de la voix du personnage lui donne un bonus de +2 aux jets de Diplomatie et de Représentation.



Pour créer un personnage, avec le *Manuel des Joueurs* (*MdJ*), vous devez déterminer certains aspects : son apparence, son âge, son attitude, ses croyances et ses origines Le *Guide de l'Orient* (*GdO*) n'apporte que quelques détails supplémentaires à cette étape.

Alignement et honneur

Les cultures du *GdO* insistent sur la nécessite d'adopter un comportement convenable, de respecter les coutumes et de se conformer à un système de castes offrant peu d'espoir de promotion sociale. En d'autres termes, elles sont l'exemple incarné de sociétés d'alignement loyal, et les personnages non loyaux auront du mal à s'adapter à leurs contraintes. Les barbares, nezumi et autres individus chaotiques ne feront jamais partie de la hiérarchie sociale ou Ordre Céleste.

L'accent placé sur l'honneur est étroitement lié à cette tendance loyale. Un samurai sans honneur n'est pas un samurai : il n'est rien de plus qu'un guerrier doté de deux rares sabres de maître. Sans l'honneur, les attributs de son rang – pouvoir, richesse et statut – ne signifient rien pour un personnage d'un univers du *GdO*. Sa personnalité se mesure à l'aune de son honneur, reflet de l'histoire et des prouesses d'une famille entière. L'honneur reflète la valeur du personnage dans la société, sa fiabilité, sa décence et sa loyauté. Il suscite respect, pouvoir et influence. Sans lui, la vie du personnage ne sera qu'humiliations et insultes.

Il n'y a aucune règle de jeu pour mesurer ou comptabiliser l'honneur d'un personnage. Comme l'alignement, l'honneur sert d'outil pour développer son identité. En créant votre personnage, vous devez décider si vous voulez en faire un modèle d'honneur, un scélérat déshonoré ou un personnage entre ces deux extrêmes – par exemple quelqu'un qui lutte pour vivre honorablement mais succombe trop souvent à la tentation. Vous pouvez utiliser ces cinq « rangs » d'honneur comme référence :

La notion d'honneur

Dans Dungeons & Dragons, votre personnage n'obtient aucun avantage concret à être loyal bon, à moins que le thème de votre campagne ne soit l'honneur. Pour le moins, un personnage connu pour son honneur extrême devrait avoir le bonus de +1 au Prestige accordé pour sa réputation de « juste et généreux » (cf. p. 45 du *Guide du Maître*). Parmi les autres bonus, dépendant tous de situations où l'identité et la réputation du personnage sont bien connues :

- Bonus de circonstances de +2 aux jets de Diplomatie.
- Bonus de circonstances de +2 aux jets de Psychologie quand la cible du jet agit de manière déshonorante.
- Bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde de Volonté quand l'échec serait déshonorant pour le personnage

À la discrétion du MD, d'autres personnages dont l'honneur et l'intégrité personnels sont d'une importance vitale et sont une composante essentielle de la personnalité du PJ peuvent également bénéficier de ces bonus.

Sans honneur : ce personnage n'adhère pas aux principes du *bushido* et se moque même de cet idéal irréalisable. On ne peut pas faire confiance à un tel personnage car il trahit comme il respire. Un personnage sans honneur est généralement à la fois chaotique et mauvais.

Indigne de confiance : le code du *bushido* est une gêne pour ce personnage, un outil pour manipuler les autres. Il trahirait n'importe qui si les circonstances l'exigeaient, mais on peut généralement se fier à lui au moins pour aider le clan. Son propre intérêt primant sur tout, ce genre de personnage est généralement chaotique ou neutre, et souvent mauvais.

Actes honorables : au strict minimum, un personnage honorable doit agir en accord avec le *bushido*, même s'il n'y met pas tout son cœur. Faire passer ses intérêts après ceux de son clan est difficile pour un tel personnage, et se montrer à la hauteur des idéaux du *bushido* est une lutte de chaque instant. Mais chaque victoire sur la tentation renforce sa résolution. Ce minimum d'honneur requis représente souvent un alignement neutre, tendant vers la loi.

Pensées honorables : un personnage vraiment honorable ne doute ni ne met en question le *bushido* et ses exigences. S'il n'est pas libéré de toute tentation, il peut facilement les surmonter. La difficulté survient quand il doit détourner la loi, même de façon infime : c'est là un défi pour le samurai exceptionnellement honorable. Un tel personnage est généralement loyal neutre.

Âme honorable : le parangon de l'honneur ne peut être détourné quand le devoir envers le clan et la famille l'appelle. Mettre en doute son honneur est littéralement impensable. Les personnages aussi profondément honorables sont désintéressés, complètement dévoués à leur famille et leur clan et prêts à donner leur vie pour le bien et la sécurité des autres. Ils sont d'ordinaire loyaux neutres ou loyaux bons.

Honneur et déshonneur : quelques exemples

Parmi les actions honorables selon *bushido* :

- Venger la mort d'un membre de la famille
- Vaincre un ennemi ancestral
- Sauver la vie d'autrui
- Mener une armée victorieuse à la bataille
- Achever une grande quête
- Mourir héroïquement

Parmi les actions déshonorantes :

- Être accusé ou reconnu coupable d'un crime
- Être fait prisonnier
- Rompre un serment
- Perdre un bien reçu en héritage, comme une arme ancestrale
- Perdre un concours ou un duel, en particulier contre un adversaire inférieur
- Avoir un comportement impulsif ou indécent
- Refuser une épreuve ou un duel
- Commettre une trahison
- S'endetter (qu'il s'agisse d'argent ou de faveurs)
- Fuir un combat
- Mener une armée à la bataille et être vaincu
- Utiliser une arme de paysan ou de ninja
- Désobéir à son seigneur

Dans les campagnes qui ne sont pas basées sur la culture japonaise, les définitions de l'honneur varient, parfois du tout au tout.

Religion

Le *MdJ* décrit un monde polythéiste qui représente la base de la religion dans le jeu D&D. Dans un tel système, de nombreux dieux contrôlent divers aspects de l'existence des mortels, comme la mort, l'honneur, la force, la loi et la magie. La religion dans le *GdO* est issue d'un point de vue différent, fondamentalement animiste.

Selon l'animisme, les esprits habitent chaque élément du monde. Dans le *GdO*, tout a un esprit, depuis les montagnes majestueuses jusqu'au plus modeste caillou, du vaste océan au simple ruisseau, du soleil et de la lune au sabre ancestral du samurai. Tous ces objets, et les esprits qui les habitent, sont vivants et conscients, bien que certains soient moins éveillés, sensibles et intelligents que d'autres. Certains sont même plus puissants que les autres, et certains peuvent même être appelés dieux. Mais tous sont dignes de respect et d'adoration.

Ce ne sont pas les prêtres qui servent cette multitude d'esprits comme les dieux du *MdJ*, mais les chamans et les shugenja peuvent parfois les contrôler ou les implorer d'accomplir une tâche spécifique pour eux. Les chamans ont deux ou trois esprits protecteurs (qui leurs confèrent des sorts et des pouvoirs de domaine), mais la plupart des personnages ne vénèrent pas un esprit plus que les autres. Au contraire, ils offrent des prières et des sacrifices aux divers esprits au moment approprié. Un personnage pieux prie probablement chaque jour l'esprit de ses ancêtres (lui faisant des offrandes), régulièrement les esprits importants comme les Sept Fortunes, occasionnellement des esprits comme ceux de la forêt pour les apaiser (par des offrandes d'encens) et de manière irrégulière une foule d'autres esprits.

La religion animiste est très tolérante. La plupart des esprits se soucient guère qu'un personnage fasse des offrandes à un autre, tant qu'ils reçoivent les oblations et le respect qui leurs sont dus. Quand une nouvelle religion se répand, elle suscite des adhésions mais pas de conversion. On incorpore les nouveaux dieux et esprits aux prières sans se séparer des anciens. Les moines et les érudits peuvent adopter des systèmes philosophiques et des pratiques complexes sans cesser de respecter et de croire aux esprits.

En coulisses : L'alignement dans le GdO

Un examen attentif des listes de sorts, d'objets magiques et d'autres éléments du *GdO* semble révéler que l'alignement y est moins important que dans l'univers classique de Dungeon & Dragons. Dans nombre de campagnes du *GdO*, l'éthique d'un individu se résume à l'idée d'honneur plutôt qu'au bien et au mal, à la loi et au chaos. Vous trouverez donc au chapitre 8 des armes honorables, qui infligent des dégâts accrus aux créatures et personnages sans honneur. À Rokugan, la Souillure de l'Outremonde est la représentation physique du mal, et la liste de sort de shugenja comprend *détection de la Souillure* plutôt que *détection du Mal*, *frappe de jade* plutôt que *châtiment divin* et *aura de jade* au lieu d'*aura divine*. Les armes souillées et les armes de jade sont décrites au chapitre 8.

Il est théoriquement possible d'ignorer totalement l'alignement dans une campagne du *GdO*, en le remplaçant par le système d'honneur ou de souillure, ou les deux. Si votre campagne comprend des chamans, des ensorceleurs et des wu jen, vous devrez créer des sorts qui remplaceront *détection du Mal* et *protection contre le Mal* en se basant sur l'honneur plutôt que l'alignement. Les personnages sans honneur et indignes de confiance seront affectés par *détection du déshonneur* ou *protection contre les sans-honneur*, les armes honorables, et ainsi de suite, tandis que les personnages aux pensées ou à l'âme honorable seront affectés par *détection de l'honneur* et *protection contre l'honneur* et les armes déshonorantes.

En résumé, vous n'avez pas besoin de choisir une déité tutélaire à votre personnage. Vous pouvez réfléchir aux esprits qu'il vénère particulièrement. S'il a un don ancestral, c'est un bon point de départ. À Rokugan, les esprits ancestraux les plus importants sont les sept kami, enfants de la déesse soleil, qui fondèrent les clans majeurs : Akodo, Doji, Bayushi, Shinjo, Shiba, Togashi et Hida. Leur frère aîné Hantei fonda la lignée impériale, et feu leur frère Fu Leng, créa l'Outremonde et ses habitants démoniaques. Les fondateurs des autres familles des clans sont presque aussi importants : Matsu, Daidoji, Shosuro, etc.

Dans le cadre du *GdO*, parmi les autres esprits souvent vénérés on trouve les Fortunes de la chance, de la richesse, de l'amour, de la force, de la sagesse, de la longévité, des tempêtes, des moissons, de la mer, du vent, de la guerre et de nombreux arts et professions variés. Le soleil (appelé Yakamo à Rokugan) et la lune (appelée Hitomi), ainsi que les autres corps célestes, sont également vénérés.

À Rokugan, un système philosophique se superpose au culte des esprits : le shinséisme ou Shintao (« la voie de Shinsei »), qui insiste sur la quête individuelle de l'illumination plus que l'adoration des esprits, bien que (comme toujours dans les terres du *GdO*) les deux ne s'excluent aucunement. En se concentrant sur les cinq éléments immortels (air, terre, feu, eau et vide) plus que sur le monde matériel et impermanent, les disciples du Shintao espèrent libérer leur âme du monde matériel et atteindre l'illumination. Il n'est pas rare qu'ils vénèrent des illuminés d'autrefois plutôt que leurs véritables ancêtres.

État civil et mensurations

Comme dans le *MdJ*, peaufiner les détails de votre personnage vous aidera à lui donner vie.

Le nom

Si vous jouez à Rokugan avec un personnage humain, vous avez déjà choisi le clan de votre personnage. Choisissez-lui une famille en son sein, et vous avez déjà la moitié de son nom. Les noms de famille de Rokugan sont prononcés et écrits en premier : Kitsu Mari est une shugenja de la famille Kitsu. Les prénoms ont généralement une à trois syllabes, chacune tirée de la liste des sons communs de la langue rokugani.

Vous pouvez les choisir dans la table 5-1, ci-dessous. Vous pouvez insérer un « N » entre les syllabes si cela rend le nom moins difficile à prononcer. Les prénoms féminins se finissent souvent en « -ko », bien que des femmes samurai préfèrent choisir des noms masculins.

Vous trouverez au chapitre 2 des exemples de noms pour les représentants de chaque race du *GdO*.

L'âge

Vous pouvez choisir l'âge de votre personnage ou le déterminer au hasard. Dans le premier cas, vous devez respecter le minimum imposé par sa race et sa classe (cf. table 5-2, ci-dessous). La détermination aléatoire de l'âge et ses effets fonctionnent comme dans le *MdJ*.

Entre 13 et 21 ans, (autour de 16 ans en général), les enfants humains de Rokugan subissent un rite de passage appelé *gempukku*. L'enfant est dès lors considéré comme adulte et prend un nouveau nom. Les personnages de la caste nobles (dont tous les samurai et shugenja, ainsi que certains autres) sont censés commencer leurs aventures dès qu'ils ont passé leur cérémonie de *gempukku*.

Table 5-2 : Âge de base aléatoire

Race	Âge adulte	Barbare Ensorceleur Roublard	Guerrier Rôdeur Samurai Sohei	Chaman Moine Shugenja Wu jen
Humain	15 ans	+1d4	+1d6	+2d6
Hengeyokai	40 ans	+4d6	+6d6	+9d6
Korobokuru	40 ans	+3d6	+5d6	+7d6
Nezumi	5 ans	+1d2	+1d4	+1d8
Semi-esprit	110 ans	+4d6	+6d6	+10d6
Vanara	30 ans	+2d6	+4d6	+6d6

Table 5-3 : Effets du vieillissement

Race	Âge mûr*	Grand âge**	Âge vénérable***	Âge maximal
Humain	35 ans	53 ans	70 ans	+2d20 ans
Hengeyokai	100 ans	150 ans	200 ans	+3d% ans
Korobokuru	125 ans	188 ans	250 ans	+2d% ans
Nezumi	15 ans	23 ans	30 ans	+1d10 ans
Semi-esprit	175 ans	263 ans	350 ans	+4d% ans
Vanara	75 ans	113 ans	150 ans	+1d% ans

* -1 en For, Dex et Con ; +1 en Int, Sag et Cha.
** -2 en For, Dex et Con ; +2 en Int, Sag et Cha
*** -3 en For, Dex et Con ; +3 en Int, Sag et Cha

La taille et le poids

En moyenne, les humains du *GdO* sont plus petits que ceux du *MdJ* (c'est vrai en particulier à Rokugan, mais pas partout - utilisez les tables du *MdJ* pour les pays où les humains sont plus grands). Choisissez la taille et le poids de votre personnage dans les limites indiquées par la description de sa race ou celles de la table 5-4 ci-dessous. Pensez que vos caractéristiques sont révélatrices de votre taille et de votre poids. Vous pouvez également déterminer ces éléments par des jets de dés sur la table 5-4.

Table 5-4 : Tailles et poids aléatoires

Race	Taille de base	Modificateur de taille	Poids de base	Modificateur de poids
Humain	1,45 m	+2d8 * 2,5 cm	60 kg	x(2d4)/5 kg
Humaine	1,35 m	+2d8 * 2,5 cm	42 kg	x(2d4)/5 kg
Hengeyokai (m)	1,45 m	+2d8 * 2,5 cm	60 kg	x(2d4)/5 kg
Hengeyokai (f)	1,35 m	+2d8 * 2,5 cm	42 kg	x(2d4)/5 kg
Korobokuru (m)	1,15 m	+2d4 * 2,5 cm	50 kg	x(2d4)/5 kg
Korobokuru (f)	1,10 m	+2d4 * 2,5 cm	35 kg	x(2d4)/5 kg
Nezumi (m)	1,55 m	+2d4 * 2,5 cm	70 kg	x(1d6)/5 kg
Nezumi (f)	1,45 m	+2d4 * 2,5 cm	52 kg	x(1d6)/5 kg
Semi-esprit (m)	1,45 m	+2d8 * 2,5 cm	60 kg	x(2d4)/5 kg
Semi-esprit (f)	1,35 m	+2d8 * 2,5 cm	42 kg	x(2d4)/5 kg
Vanara (m)	1,35 m	+1d8 * 2,5 cm	45 kg	x(1d6)/5 kg
Vanara (f)	1,25 m	+1d8 * 2,5 cm	42 kg	x(1d6)/5 kg

Table 5-1 : Syllabes courantes

A	BA	BE	BI	BO	BU	CHA	CHI	CHO	CHU	DA	DE
DO	E	FU	GA	GE	GI	GO	GU	HA	HE	HI	HO
I	JA	JI	JO	JU	KA	KE	KI	KO	KU	MA	ME
MI	MO	MU	NA	NE	NI	NO	NU	O	PA	PE	PI
PO	PU	RA	RE	RI	RO	RU	SA	SE	SHA	SHI	SHO
SHU	SO	SU	TSU	TA	TE	TO	TU	U	WA	YA	YO
YU	ZA	ZE	ZO	ZU							

Équiper son personnage

Comme indiqué dans le *MdJ*, vous commencez votre carrière d'aventurier avec au moins un jeu de vêtements normaux (tenue d'artisan, costume d'artiste, tenue d'explorateur, habit de moine, habit de paysan, habit d'érudit, tenue de voyage) et une somme d'argent déterminée aléatoirement selon votre classe ai moyen de la table 5-5 ci-dessous.

Table 5-5 : Argent de départ

Classe	Total(po)
Barbare	4d4 x 10
Chaman	4d4 x 10
Ensorceleur	3d4 x 10
Guerrier	6d4 x 10
Moine	5d4
Rôdeur	5d4 x 10
Roublard	5d4 x 10
Samurai	6d4 x 10
Shugenja	3d4 x 10
Sohei	6d4 x 10
Wu jen	3d4 x 10

Armes

Les personnages du *GdO* utilisent toutes sortes d'armes, certaines ayant des équivalents dans le *MdJ* (dague, gourdin, épée bâtarde de maître), certaines complètement originales (naginata, nekode, sodegarami). La table 5-6 ci-dessous recense toutes les armes décrites dans ce supplément disponibles à Rokugan et dans les autres univers du *GdO*, dont celles influencées par les cultures chinoise, coréenne, indienne et d'Asie du sud-est. La table 5-7, p. 72, décrit en détail les armes originales du *GdO*.

Description des armes

Les catégories d'armes recensées dans la table 5-7 sont décrites ci-dessous (par ordre alphabétique).

Aiguilles, sarbacane : ces aiguilles de fer de 5 cm de long sont vendues par vingt dans de petits étuis de bois. Un étui plein est si léger que son poids est négligeable. La pointe des aiguilles est souvent empoisonnée.

Chaîne : aussi appelée manriki-gusari, il s'agit d'une simple chaîne lestée. On peut la faire tournoyer pour donner des coups puissants avec les extrémités lestées ou la projeter pour l'enrouler autour de l'adversaire.

La chaîne peut être utilisée comme arme double ou comme arme d'allonge. On peut s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage subit les malus qu'impose normalement ce genre d'exercice quand on le pratique avec une arme à une main et une arme légère. Dans ce cas, on ne peut frapper qu'un adversaire adjacent.

Si vous utilisez la chaîne comme arme à distance, vous pouvez frapper un adversaire à 3 m. De plus, au contraire des autres armes d'allonge, vous pouvez vous en servir contre un ennemi adjacent. Dans ce cas, vous ne pouvez utiliser qu'une extrémité de la chaîne et vous ne pouvez pas vous en servir comme d'une arme double.

Comme la chaîne peut s'enrouler autour des membres de l'adversaire, vous pouvez vous en servir pour lui faire une attaque de croc-en-jambe. Si on tente de vous faire un croc-en-jambe pendant votre propre tentative, vous pouvez laisser tomber la chaîne pour l'éviter.

Avec une chaîne, vous avez un bonus de +2 sur vos jets d'attaque opposés pour désarmer un adversaire (y compris le jet pour éviter d'être désarmé vous-même si vous échouez).

Vous pouvez utiliser le don Botte Secrète pour bénéficier de votre modificateur de Dextérité plutôt que celui de Force à vos jets d'attaque avec une chaîne.

Chakram : le chakram est un disque ou un palet de jet d'environ 30 cm de diamètre, au bord tranchant.

Chijiriki : le chijiriki est une arme double, qui vous permet de frapper avec son extrémité en forme de lance ou de faire prisonnier votre adversaire avec sa chaîne. Vous pouvez vous en servir comme s'il s'agissait de deux armes, en recevant tous les malus que vous auriez à combattre avec une arme à une main et une arme légère.

Comme la chaîne du chijiriki peut s'enrouler autour des membres de l'adversaire, vous pouvez vous en servir pour lui faire un croc-en-jambe. Si on tente de vous faire une attaque de croc-en-jambe pendant votre propre tentative, vous pouvez laisser tomber la chaîne pour l'éviter.

Cotterel : un moine utilisant un cotterel attaque avec son bonus à l'attaque à mains nues, et le nombre d'attaques correspondant, en plus des autres modificateurs applicables.

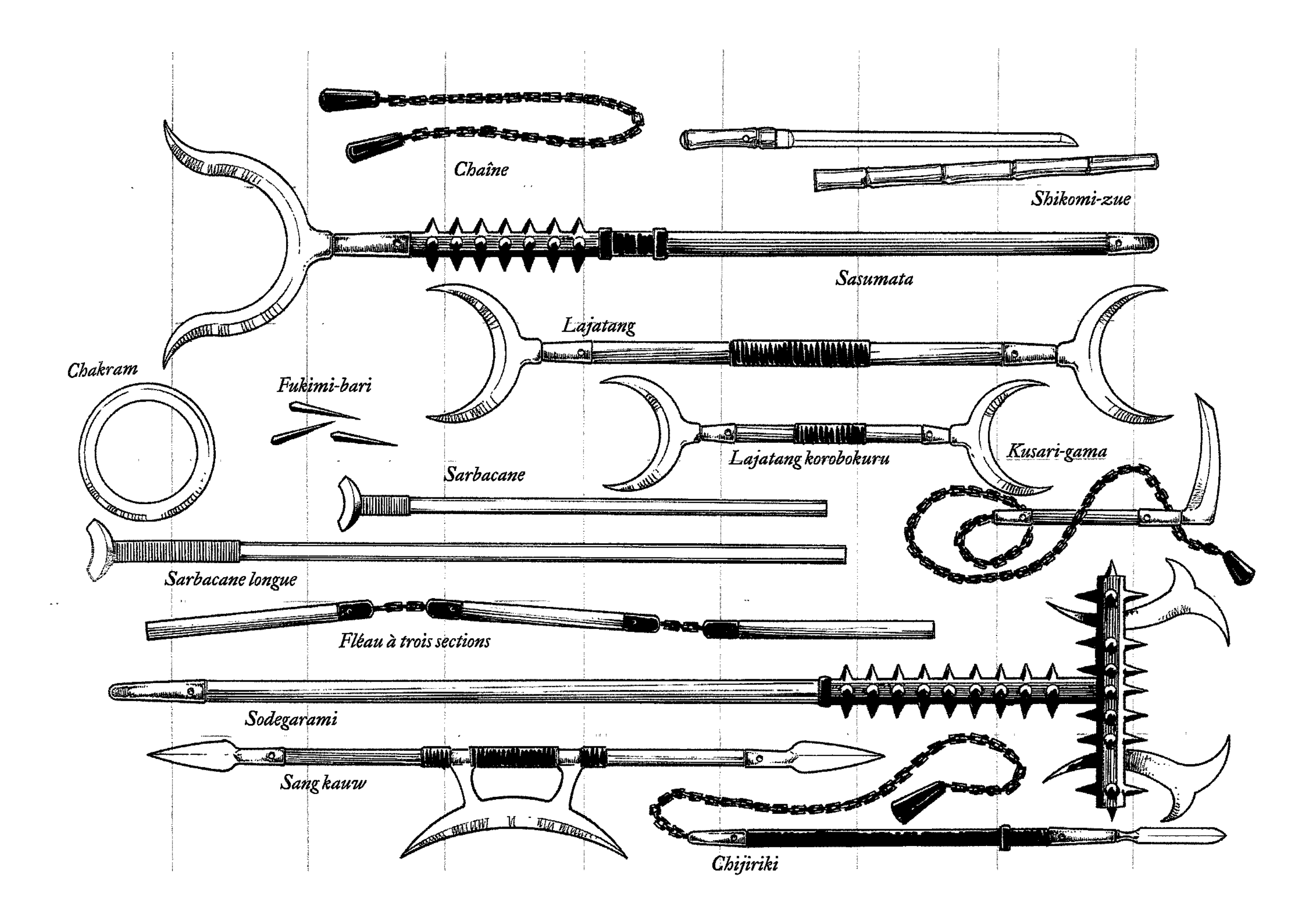
Table 5-6 : Armes du MdJ

Armes du MdJ disponibles : à Rokugan	dans d'autres univers du GdO
arbalète à répétition	arcs (tous)
arbalète de poing	bâton
arbalète légère	cimeterre
arbalète lourde	coutille
arc court, composite	dague
arc long, composite ‡	dague coup-de-poing
attaque à mains nues	dard
bâton	épée bâtarde
chaîne cloutée	épée courte
dague	épée longue
dard	gourdin
épée à deux mains (espadon)	hache d'armes
fouet	hachette
fronde	hallebarde
gantelet	javeline
gourdin *	kama (lian)
guisarme	kukri
hache d'armes	masse d'armes, lourde ou légère
javeline	massue
kama	morgenstern
lance d'arçon, lourde †	pique
lance	pic de guerre, lourd ou léger
marteau de guerre	siangham
massue	trident
nunchaku	
shuriken	
trident	

* le jo (un simple gourdin de bambou) est l'arme favorite des moines, souvent utilisé par paire. Un moine utilisant le jo attaque avec son bonus à l'attaque à mains nues, et le nombre d'attaques correspondant, en plus des autres modificateurs applicables.

† La lance d'arçon lourde et la fronde sont des armes exotiques à Rokugan, hormis pour les personnages du Clan de la Licorne et les étrangers qui ne sont pas nés dans l'Empire.

‡ Le dai-kyu (arc long composite) est inhabituel dans la mesure où sa poignée n'est pas centrée, plus proche du pied. Cela permet de tirer à cheval et à genoux.



Éventail de guerre : très prisé par le clan du Scorpion, cette arme apparaît au profane comme un magnifique éventail. En fait, les branches articulées sont en métal et leurs extrémités, pointues comme des aiguilles. Quand l'éventail sert pour la première fois au corps à corps, son porteur peut tenter un jet de Bluff opposé à la Psychologie de son adversaire. S'il l'emporte, il obtient un bonus de +4 à ses jets d'attaque pour ses attaques au premier round. Il ne faut pas confondre cette arme avec le tessen, un « éventail » de métal qui sert de bouclier.

Fléau à trois sections : outil agricole permettant de battre le grain à l'origine, cette arme est composée de trois sections de bois de longueur égale, reliées par des chaînes, du cuir ou de la corde.

Un moine utilisant le fléau à trois sections attaque avec son bonus à l'attaque à mains nues, et le nombre d'attaques correspondant, en plus des autres modificateurs applicables. Le fléau a trois sections doit être utilisé à deux mains.

Fléchette de sarbacane : ces fléchettes, plus petites que les dards de jet, peuvent être empoisonnées.

Fukimi-bari (fléchettes à bouche) : ces fléchettes minces comme des aiguilles sont dissimulées dans la bouche et projetées par le souffle vers leur cible. Leur portée efficace est extrêmement réduite, et leurs dégâts limités, mais elles sont d'une grande utilité pour prendre l'adversaire par surprise. Vous pouvez lancer trois fléchettes par attaque (sur la même cible).

Le modificateur de Force ne s'applique pas aux dégâts des fléchettes à bouche, trop petites pour bénéficier de l'impulsion qu'un personnage puissant imprime à une arme de jet. Le coût et le poids sont indiqués pour une seule fléchette.

Jitte : avec un jitte, vous avez un bonus de +2 à vos jets d'attaque opposés pour désarmer un adversaire (y compris le jet pour éviter d'être désarmé vous-même si vous échouez).

Un moine utilisant le jitte attaque avec son bonus à l'attaque à mains nues, et le nombre d'attaques correspondant, en plus des autres modificateurs applicables.

Katana : le katana est une épée bâtarde de maître qui confère un bonus de +1 aux jets d'attaque. Ce bonus d'arme de maître ne se cumule pas avec un bonus d'altération à l'attaque. Comme une épée bâtarde, le katana peut être utilisé à une main par un personnage possédant le don Maniement des armes exotiques (katana). Un personnage de taille moyenne peut utiliser un katana à deux mains en tant qu'arme de guerre et une grande créature (G) peut l'utiliser à une main de la même façon. Chez les samurai de Rokugan, seuls ceux du clan du Dragon utilisent régulièrement leur katana d'une seule main.

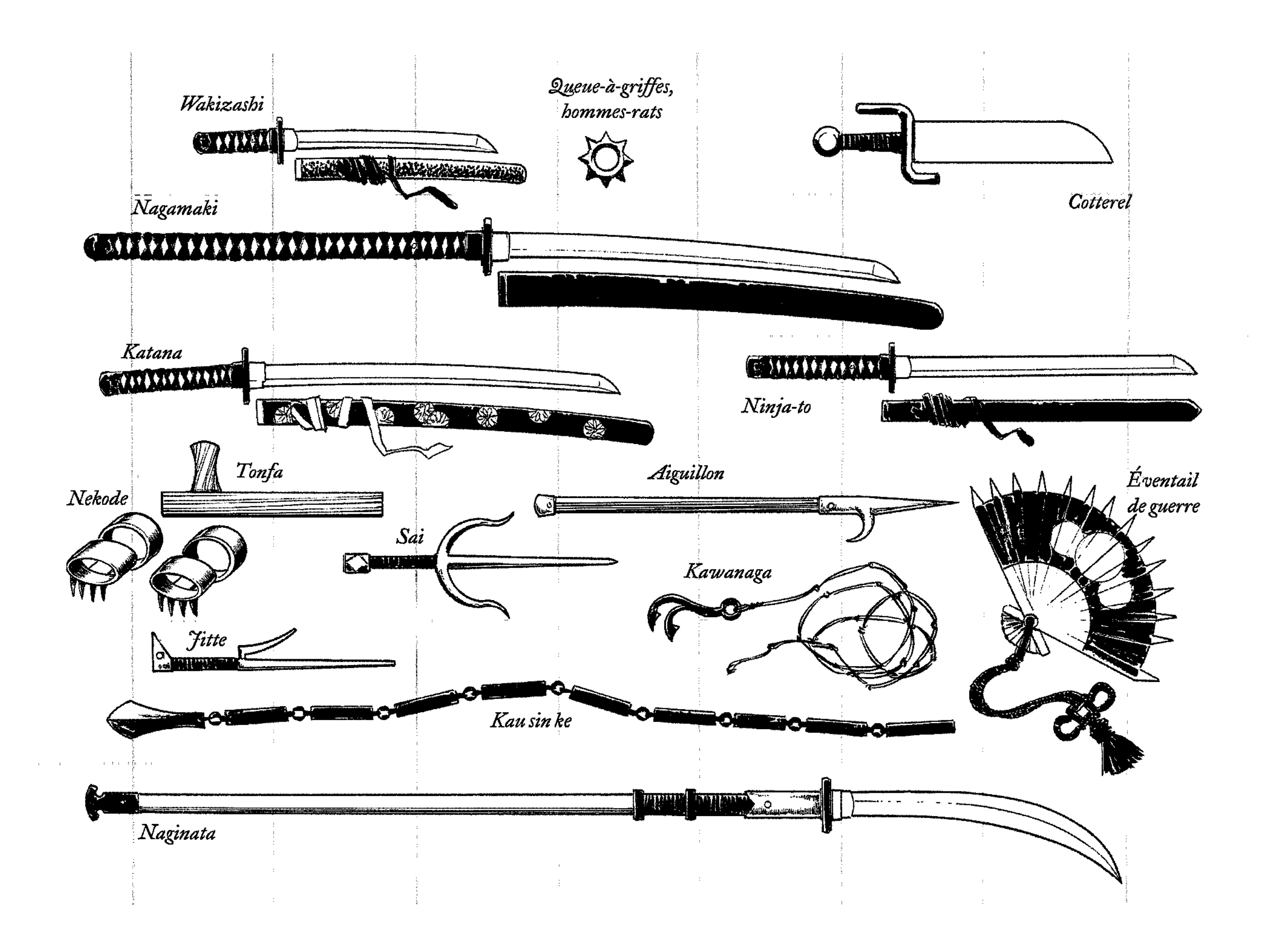
Pour un samurai, le katana est plus qu'une épée : il symbolise son honneur et celui de sa famille. C'est une arme personnelle, que nul autre ne peut utiliser. Toucher le fourreau d'un katana non dégainé est une insulte pour un samurai et le dégainer sans permission plus grave encore. Un katana peut être un héritage inestimable, transmis dans une famille depuis des générations. Les katana ont souvent un nom, rappelant les hauts faits de ceux qui les ont portés. Perdre une telle arme est la pire des disgrâces, qui ne peut être lavée qu'en la retrouvant et en punissant le voleur. Bien des samurai ont donné leur vie pour retrouver le sabre de leur famille. Le pouvoir « daisho ancestral » de la classe de samurai reflète l'importance du katana.

Le katana est la seule arme que l'honneur permet à un samurai d'utiliser contre un autre samurai. Les membres du clan du Crabe en particulier, sont renommés pour l'utilisation du tetsubo, du ono et du dai-tsuchi, mais ne font usage de ces armes que contre les habitants non-humains de l'Outremonde. Contre un samurai, même un membre du clan du Crabe doit utiliser son katana s'il veut éviter le déshonneur.

Table 5-7 : Nouvelles armes

Arme	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type**
Armes simples - armes à distance						
Petites						
Sarbacane*	1 po	1	x2	3 m	1 kg	Perforant
Aiguilles, sarbacane (20)	1 po	–	–	–	**	-
Armes de guerre - corps à corps						
Petites						
Wakizashi*	300 po	1d6	19-20/x2	–	1,5 kg	Tranchant
Grandes						
Nagamaki	8 po	2d4	x3	–	5 kg	Tranchant
Naginata*†	10 po	1d10	x3	–	7,5 kg	Tranchant
Armes exotiques - Corps à corps						
Très petites						
Nekode*	5 po	1d4	x2	–	1 kg	Perforant
Queue-à-griffes, hommes-rats*	1 po	1d4	x2	–	250 g	Perforant
Petites						
Cotterel*Δ	10 po	1d6	19-20/x2	–	1 kg	Tranchant
Éventail de guerre	30 po	1d6	x3	–	1,5 kg	Tranchant
Jitte*	5 pa	1d4	x2	–	1 kg	Contondant
Ninja-to*	10 po	1d6	19-20/x2	–	1,5 kg	Tranchant
Sai*	1 po	1d4	x2	–	1 kg	Contondant
Tonfa	5 pa	1d6	x2	–	1 kg	Contondant
Moyennes						
Katana*	400 po	1d10	19-20/x2	–	3 kg	Tranchant
Kau sin ke Δ	15 po	1d8	x2	–	2 kg	Contondant
Kawanaga *¥Δ	10 po	1d3/1d3	x2	–	500 g	Tranchant, contondant
Lajatang korobokuru *‡ Δ	80 po	1d6/1d6	x2	–	1,5 kg	Tranchant
Grandes						
Chaîne*¥	5 po	1d6/1d6	x2	–	2,5 kg	Contondant
Chijiriki*‡	8 po	1d6/1d4	x2	–	3 kg	Perforant, contondant
Fléau à trois sectionsΔ	4 po	1d8	x3	–	4 kg	Contondant
Kusari-gama*¥	10 po	1d6/1d4	x2	–	1,5 kg	Tranchant, contondant
Lajatang*‡Δ	90 po	1d8/1d8	x2	–	3,5 kg	Tranchant
Sang kauw*‡Δ	95 po	1d8/1d8	x3	–	5 kg	Perforant
Sasumata *†	8 po	1d4$	x2	–	4 kg	Contondant
Shikomi-zue*a	12 po	1d8	x3	–	2,5 kg	Perforant
Sodegarami*	4 po	1d4	x2	–	2,5 kg	Perforant
Armes exotiques - Armes à distance						
Très petites						
Fukimi-bari*Δ (fléchettes à bouche)	1 po	1	x2	3 m	50 g	Perforant
Petites						
Chakram Δ	15 po	1d4	x3	10 m	1 kg	Tranchant
Grandes						
Sarbacane longue*	10 po	1d3	x2	3 m	2 kg	Perforant
Fléchettes, sarbacane (10)	1 po	–	–		500 g	–

* Cf. la description de cette arme pour ses caractéristiques spéciales.
** Poids négligeable.
† Arme procurant une allonge importante
‡ Arme double
¥ Arme double ou à allonge importante (cf. sa description)
§ L'arme inflige des dégâts temporaires plutôt que permanents.
a Si cette arme est placée de manière à recevoir une charge, un coup au but inflige des dégâts doublés en cas de charge de l'adversaire.
Δ On ne trouve généralement pas cette arme à Rokugan.



Kau sin ke : également appelé chaîne-fouet, cette arme est composée de quatre à six barres de fer reliées par une chaîne.

Kawanaga : un kawanaga est une mince chaîne munie d'un poids à une extrémité et d'un crochet tranchant à l'autre. On peut la faire tournoyer pour frapper avec l'une ou l'autre extrémité ou la projeter pour l'enrouler autour de l'adversaire.

Le kawanaga peut être utilisé comme arme double ou comme arme d'allonge. On peut s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage subit les malus qu'impose normalement ce genre d'exercice quand on le pratique avec une arme à une main et une arme légère. Dans ce cas, on ne peut frapper qu'un adversaire adjacent.

Si vous utilisez le kawanaga comme arme à distance, vous pouvez frapper un adversaire à 3 m. De plus, au contraire des autres armes d'allonge, vous pouvez vous en servir contre un ennemi adjacent. Dans ce cas, vous ne pouvez utiliser qu'une extrémité du kawanaga et vous ne pouvez pas vous en servir comme d'une arme double.

Comme le kawanaga peut s'enrouler autour des membres de l'adversaire, vous pouvez vous en servir pour lui faire un croc-en-jambe. Si on tente de vous faire une attaque de croc-en-jambe pendant votre propre tentative, vous pouvez laisser tomber la chaîne pour l'éviter.

Le kawanaga confère un bonus de +2 à vos jets d'attaque opposés pour désarmer un adversaire (y compris le jet pour éviter d'être désarmé vous-même si vous échouez).

Vous pouvez utiliser le don Botte Secrète pour bénéficier de votre modificateur de Dextérité plutôt que de Force à vos jets d'attaque avec un kawanaga.

Le kawanaga sert aussi pour l'escalade et équivaut corde de 3 m munie d'un grappin.

Kusari-gama : un kusari-gama est une chaîne terminée par un kama. Il peut être utilisé comme arme double ou comme arme d'allonge. On peut s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage subit les malus qu'impose normalement ce genre d'exercice quand on le pratique avec une arme à une main et une arme légère. Dans ce cas, on ne peut frapper qu'un adversaire adjacent.

Si vous utilisez le kusari-gama comme arme à distance, vous pouvez frapper un adversaire à 3 m. De plus, au contraire des autres armes d'allonge, vous pouvez vous en servir contre un ennemi adjacent. Dans ce cas, vous ne pouvez utiliser qu'une extrémité du kusari-gama et vous ne pouvez pas vous en servir comme d'une arme double Vous choisissez l'extrémité que vous utilisez : le kama fait 1d6 point(s) de dégâts en tant qu'arme tranchante, la chaîne fait 1d4 point(s) de dégâts en tant qu'arme contondante.

Vous pouvez vous servir du kusari-gama pour faire une attaque de croc-en-jambe. Si on tente de vous faire un croc-en-jambe pendant votre propre tentative, vous pouvez laisser tomber la chaîne pour l'éviter.

Avec un kusari-gama, vous avez un bonus de +2 à vos jets d'attaque opposés pour désarmer un adversaire (y compris le jet pour éviter d'être désarmé vous-même si vous échouez).

Vous pouvez utiliser le don Botte Secrète pour bénéficier de votre modificateur de Dextérité plutôt que de Force à vos jets d'attaque avec un kusari-gama.

Lajatang ou lajatang korobokuru : le lajatang est une arme double. On peut s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage subit les malus qu'impose normalement ce genre d'exercice quand on le pratique avec une arme à une main et une arme légère. Une créature qui utilise une arme double d'une main, comme une grande (G) créature utilisant un lajatang, ne peut pas l'utiliser comme arme double.

Un moine utilisant un lajatang attaque avec son bonus à l'attaque à mains nues, et le nombre d'attaques correspon-

dant, en plus des autres modificateurs applicables. Il ne peut utiliser son nombre d'attaques le plus important qu'avec l'une des extrémités de l'arme. Le lajatang korobokuru sert aux moines de petite taille.

Nagamaki : le nagamaki est une arme d'hast semblable au naginata, mais plus courte. Il est communément utilisé par les samurai montés.

Naginata : la grande allonge du naginata permet d'attaquer des adversaires à 3 m, mais pas ceux adjacents.

Nekode : un nekode est une bande ou un gant dont la paume est munie de pointes, ce qui en fait une arme et un outil d'escalade de prédilection pour un ninja. Un adversaire peut utiliser un désarmement pour vous ôter un nekode. Une attaque avec un nekode est considérée comme une attaque armée. Un moine utilisant le nekode attaque avec son bonus à l'attaque à mains nues, et le nombre d'attaques correspondant, en plus des autres modificateurs applicables.

Une paire de nekode confère un bonus de circonstances de +1 aux jets d'Escalade. Ce bonus n'est pas cumulatif avec celui de +2 procuré par le matériel d'escalade.

Le bagh nakh (« griffes du tigre ») est une arme semblable au nekode, portée comme un coup-de-poing américain. Ses caractéristiques sont les mêmes, sans le bonus d'Escalade.

Ninja-to : le ninja-to, un sabre droit et court semblable au wakizashi, est l'épée des ninja. Fidèle à la tradition ninja, son étui a de multiples usages. Il est ouvert des deux côtés, ce qui permet de s'en servir comme d'une sarbacane pour les poisons et les poudres ou pour respirer sous l'eau. Il est également robuste et peut servir de barreau d'échelle ou même d'arme (même caractéristiques qu'un gourdin).

Queue-à-griffes, hommes-rats : ces pointes peuvent être fixées à la queue d'un nezumi ou d'un vanara qui les maîtrise et lui permettent de faire une attaque supplémentaire par round avec sa plus haute attaque de base, en plus de toutes les attaques armées (ou des armes naturelles des hommes-rats). L'attaque de queue-à-griffes et toutes les autres attaques de ce round ont une pénalité de –2 chacune.

Par exemple, au niveau 6, Min'tchap a deux attaques avec son nagamaki, à +8 et +3 (bonus de Force et don Arme de Prédilection compris). Si elle utilise sa queue-à-griffes en plus, elle a trois attaques : deux avec le nagamaki, à +6 et +1, et une avec la queue-à-griffes à +6. Cette pénalité s'applique pendant un round et affecte les attaques d'opportunité que l'homme-rat peut faire avant sa prochaine action.

Sai : les quillons du sai permettent de désarmer l'adversaire. Toute tentative de désarmement avec un sai fait bénéficier d'un bonus de +4 pour le jet d'attaque opposé (vous n'avez pas ce bonus si quelqu'un essaie de vous désarmer à son tour).

Un moine utilisant le sai attaque avec son bonus à l'attaque à mains nues, et le nombre d'attaques correspondant, en plus des autres modificateurs applicables.

Sang kauw : le sang kauw est une arme double. On peut s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage subit les malus qu'impose normalement ce genre d'exercice quand on le pratique avec une arme à une main et une arme légère. Une créature qui utilise une arme double d'une main, comme une grande (G) créature utilisant un sang kauw, ne peut pas l'utiliser comme arme double.

La partie médiane du sang kauw ajoute un bonus de bouclier de +1 à votre classe d'armure si vous n'attaquez qu'avec une extrémité du sang kauw pendant un round.

Sarbacane : la sarbacane est un long tube permettant de projeter des aiguilles qui peuvent être couvertes de poison de blessure ou de contact.

Sarbacane, longue : la grande sarbacane projette des fléchettes (légèrement plus petits que les dards de jet) qui peuvent aussi être empoisonnés.

Sasumata : le sasumata est une arme d'hast conçue pour capturer les adversaire en les blessant le moins possible. Son porteur, s'il attaque une créature de taille Petite ou Moyenne, peut immédiatement engager une action de lutte (comme action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité (cf. p. 137 du *MdJ*). En plus des options normales de la lutte, le porteur du sasumata peut tenter de faire tomber son adversaire au sol (l'équivalent d'un croc-en-jambe, bien qu'aucun jet d'attaque ne soit requis).

La grande allonge du sasumata ne permet pas d'attaquer des adversaires adjacents.

Shikomi-zue : cette arme de ninja ressemble à un gros bambou ou à un bâton, mais un fer de lance en sort si on appuie sur un bouton ou si on le fait pivoter. Sans cette lame, le shikomi-zue fait les mêmes dégâts qu'un bâton (1d6, critique x2) et peut même être utilisé comme arme double, comme le bâton. Une fois la lame sortie, il a les caractéristiques indiquées à la table 5-7.

Sodegarami : le sodegarami, ou attrape-manches, est une arme très spécialisée, qui sert à capturer un ennemi sans trop le blesser, en agrippant ses vêtements. Pour ce faire, on fait une action de lutte qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Vous faites une attaque de contact au corps à corps avec l'arme pour « accrocher » le vêtement de la cible. Cette attaque n'est pas possible contre un personnage en armure lourde, ni contre la plupart des monstres qui n'ont pas de vêtements. Si l'attaque de contact est réussie, vous faites un jet de lutte opposé, en utilisant le modificateur de taille pour le sodegarami (+4 en tant que grande arme) au lieu de votre propre taille. Si vous remportez le jet opposé, vous avez assuré votre prise sur l'adversaire, mais vous ne faites aucun dégât. Si vous perdez, la cible échappe à votre prise.

Pour maintenir votre prise, vous n'avez pas besoin de venir au contact. Le sodegarami maintient l'adversaire à 3 m de vous. Tant que vous maintenez la prise, vous n'avez pas la possibilité d'infliger des dégâts ou d'immobiliser l'adversaire. Ce dernier peut essayer de s'échapper ou de se décrocher, attaquer avec une arme légère, ou lancer un sort sans composante gestuelle et avec un temps d'incantation d'une action.

Un sodegarami peut aussi être utilisé comme une arme normale, faisant les dégâts indiqués à la table 5-7 mais n'accrochant pas l'adversaire.

La grande allonge du sodegarami permet d'attaquer des adversaires à 3 m, mais pas ceux adjacents.

Tonfa : Un moine utilisant le tonfa attaque avec son bonus à l'attaque à mains nues, et le nombre d'attaques correspondant, en plus des autres modificateurs applicables.

Wakizashi : le wakizashi est une épée courte de maître qui confère un bonus de +1 aux jets d'attaque Ce bonus d'arme de maître ne se cumule pas avec un bonus d'altération à l'attaque.

Le wakizashi d'un samurai est associé au katana pour former le daisho (paire de sabres) et, comme lui, symbolise l'honneur. Les samurai l'utilisent rarement au combat, sauf ceux du clan du Dragon, dont les membres ont développé une technique de combat à deux sabres. Son utilisation la plus importante est le suicide rituel appelé *seppuku*. Les personnages non samurai appartenant à la noblesse (en premier lieu les shugenja) peuvent porter le wakizashi seul et l'utilisent souvent s'ils sont forcés de combattre.

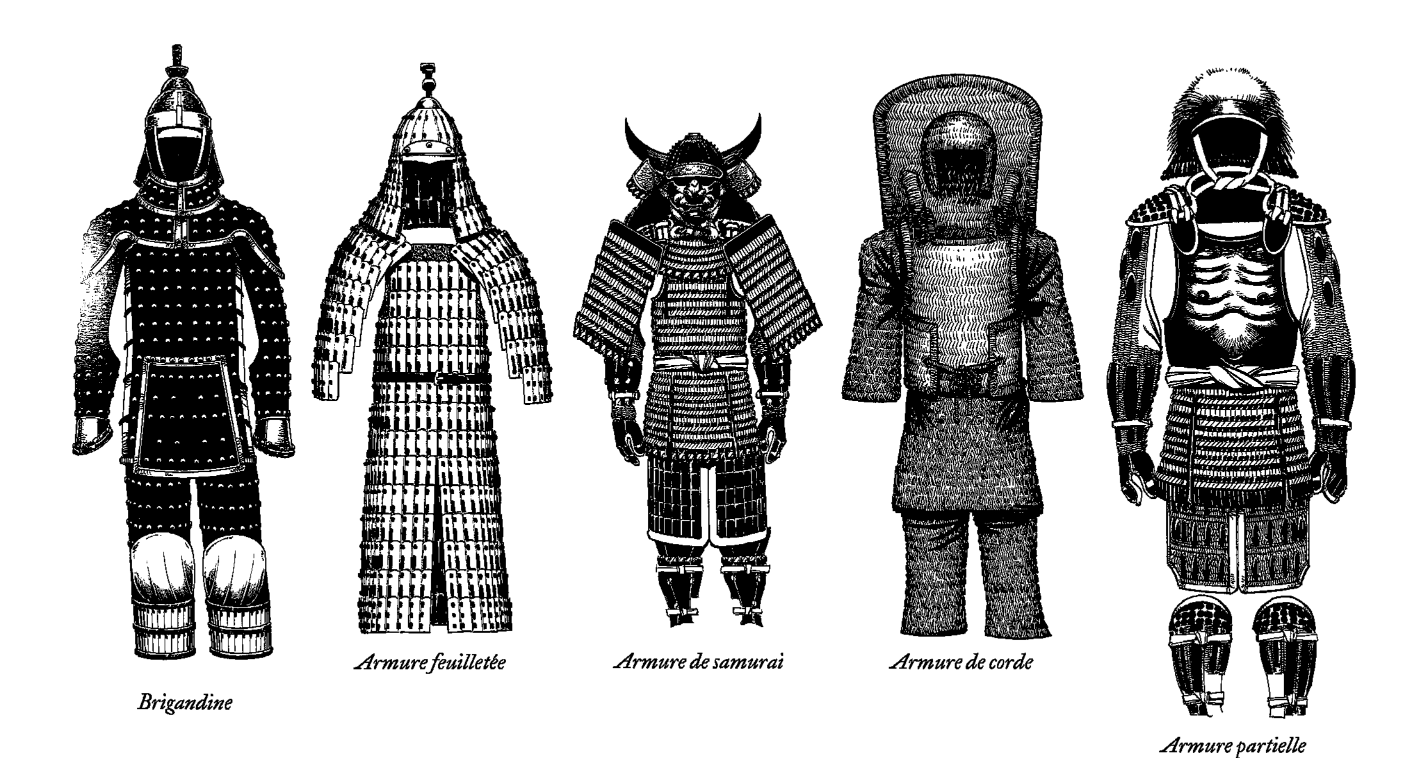
ARMURES

Les personnages du *GdO* ont un large choix d'armures. La table 5-8 : Armures du *MdJ* indique les armures du *MdJ* disponibles à Rokugan et dans d'autres campagnes du *GdO*, dont celles influencées par les cultures chinoise, indienne, coréenne et d'Asie du Sud-est. La table 5-9 : Nouvelles armures détaille les nouveautés du *GdO*.

CARACTÉRISTIQUES DES ARMURES

Les nouveaux types d'armure recensés à la table 5-9, p. 76, sont décrits ci-dessous (par ordre alphabétique).

Armure d'ashigaru : il s'agit d'une armure légère et bon marché portée par les fermiers enrôlés dans l'armée d'un daimyo.



Brigandine — *Armure feuilletée* — *Armure de samurai* — *Armure de corde* — *Armure partielle*

Elle est composée d'un plastron léger et de jambières faits de plaques de métal lacées ensemble (hara-ate), de protège-tibias (sune-ate) et d'un casque léger ressemblant à un chapeau de paille rond (jingasa).

Armure de corde : cette armure est constituée de fibres de corde tissées et nouées en un matériau épais et robuste. On la trouve surtout dans les cultures barbares ou là où le cuir manque.

Armure de samurai : l'armure de samurai, appelée o-yoroi, est une armure complète faite de petites plaques de métal reliées par des cordelettes de cuir et laquée pour les protéger de l'humidité. L'armure complète est constituée d'un corselet (le do-maru, couvrant l'estomac, la poitrine, les épaules et le dos), de larges épaulières rectangulaires (sode), d'un tablier de larges plaques protégeant les jambes et les genoux (haidate), d'un grand heaume (kabuto) muni d'un masque (mempo) et de protège-tibias faits de bandes de métal (suneate). Le port de l'armure est une marque d'honneur pour les samurai nobles et ils n'acceptent pas que qui que ce soit d'autre la porte – y compris les shugenja.

Armure d'os : les nezumi et les soldats ou les ensorceleurs barbares portent parfois des armures d'os. L'armure est une tunique de tissu ou de cuir renforcée par des bandes d'os, laissant les membres libres.

Armure feuilletée : semblable au clibanion et à la brigandine, l'armure feuilletée se situe entre les deux valeurs de protection. Elle est constituée de petites plaques de métal qui se chevauchent, cousues ensemble ou sur un support de cuir ou de tissu.

Brigandine : la brigandine est une tunique faite de plaques de cuir, chacune renforcée par une bande de métal. C'est essentiellement une forme légère du clibanion, répandue dans de nombreux univers du *GdO*.

Carapace de kappa : les soldats nezumi utilisent parfois des carapaces de kappa pour se protéger lorsqu'ils effectuent un déplacement stratégique, en se l'attachant sur le dos et en marchant à quatre pattes. Portée ainsi, la carapace de kappa fonctionne comme un pavois, procurant une couverture de 90 % (+ à la CA, +4 aux jets de sauvegarde de Réflexes, en prenant la moitié des dégâts pour un jet raté et aucun pour un jet réussi) tant que le nezumi reste à quatre pattes, se déplaçant à la moitié de sa vitesse. Une fois engagé au corps à corps, un homme-rat sensé se débarrasse de la carapace. Les humains peuvent aussi s'en servir, mais trouvent généralement le concept humiliant. Il faut maîtriser le Maniement du bouclier pour utiliser la carapace de kappa sans malus.

Chahar-aina : cette « armure aux quatre miroirs » peut être portée par dessus d'autres types d'armure pour apporter un bonus d'armure supplémentaire qui se cumule à celui de l'armure du dessous et du bouclier. Un personnage peut porter la chahar-aina par dessus une armure matelassée ou de cuir, ou une chemise de mailles. Il doit disposer de Port d'armure intermédiaire pour porter la chahar-aina sans pénalité.

Dastana : ces larges bracelets d'armure de métal peuvent être portées en plus d'une autre armure pour apporter un bonus supplémentaire cumulé à celui de l'armure du dessous et du bouclier. Un personnage peut porter la dastana par dessus une armure matelassée ou de cuir, ou une chemise de mailles. Il doit disposer de Port d'armure légère pour porter les dastana sans pénalité.

Table 5-8 : Armures du MdJ

Armures du MdJ disponibles :

à Rokugan	**dans d'autres univers du GdO**
Armure matelassée	Armure d'écailles
Chemise de mailles	Armure de cuir
	Armure de cuir cloutée
	Armure de peau
	Armure matelassée
	Boucliers (tous)
	Chemise de mailles
	Clibanion
	Cotte de mailles
	Crevice



Table 5-9 : Nouvelles armures

Armure	Prix	Bonus d'armure	Bonus maximal de Dex	Pénalité d'armure	Échec des sorts	Vitesse (6 m)	Vitesse (9 m)	Vitesse (12 m)	Poids†
Armures légères									
Armure d'ashigaru	25 po	+3	+5	-1	15%	6 m	9 m	12 m	10 kg
Armure de corde Δ	15 po	+2	+5	-1	5%	6 m	9 m	12 m	7,5 kg
Armure d'os	20 po	+3	+4	-3	15%	6 m	9 m	12 m	10 kg
Écailles de cuir Δ	35 po	+3	+6	-2	15%	6 m	9 m	12 m	10 kg
Armures intermédiaires									
Armure feuilletée Δ	150 po	+5	+3	-4	30%	4,5 m	6 m	9 m	17,5 kg
Armure partielle	50 po	+4	+4	-3	25%	4,5 m	6 m	9 m	15 kg
Brigandine Δ	30 po	+4	+2	-5	30%	4,5 m	6 m	9 m	20 kg
Dhenuka Δ	30 po	+4	+1	-5	25%	4,5 m	6 m	9 m	12,5 kg
Armures lourdes									
Armure de samurai	1000 po	+7	+2	-5	40%	4,5 m*	6 m*	9 m*	22,5 kg
Boucliers et autres suppléments									
Carapace de kappa	30 po	**	–	-10	50%	–	–	–	22,5 kg
Chahar-aina Δ	75 po	+1	–	-1	5%	–	–	–	5 kg
Dastana Δ	25 po	+1	–	-1	5%	–	–	–	2,5 kg
Tessen	12 po	+1	–	-1	5%	–	–	–	500 g

* Quand on court en armure lourde, la vitesse de déplacement est multipliée par trois et non quatre.
** La carapace de kappa permet de se mettre à couvert - cf. description.
† Les armures adaptées aux personnages de petite taille pèsent deux fois moins qu'indiqué.
Δ On ne trouve généralement pas cette armure à Rokugan.

Dhenuka : cette armure de peau est faite de cuir de rhinocéros. Elle est plus souvent améliorée par magie que les buffletins normaux et souvent dotée de pouvoirs liés à la force du rhinocéros.

Écailles de cuir : l'armure d'écailles de cuir est identique à l'armure d'écailles du *MdJ*. Les écailles sont simplement faites de cuir tanné au lieu de métal.

Matériel d'aventurier

Les aventuriers du *GdO* ont le même genre d'équipement que dans le *MdJ*. La plupart des objets varient dans leur forme, mais pas dans leur fonction, comme leur prix et leur poids.

Chausse-trappes : les chausse-trappes sont aussi appelés shaken.

Couverture d'hiver : utiliser ce poids et ce prix identiques pour une natte de paille.

Flasque de verre : dans les univers du *GdO*, on utilise la céramique plutôt que le verre. À Rokugan, le clan de la Licorne constitue une exception notable.

Lampe : la lampe du *GdO* est une lanterne de papier, qui a le même défaut que celle du *MdJ* : elle prend feu facilement si on la transporte sans précautions.

Papier : dans les pays du *GdO*, le papier est fait de pâte de riz au lieu de fibres de tissu. On n'utilise pas de parchemin.

Plume : poids et prix identique à ceux d'un pinceau à calligraphie et d'une pierre à encre.

Rations de survie : la ration standard est composée de gâteaux de riz.

Sac à dos : il en existe deux sortes dans le *GdO* : le panier d'osier muni de bretelles et le sac furoshiki, baluchon de tissu noué et porté par-dessus l'épaule.

Matériel de classe et de compétences

Instrument de musique, courant ou de maître : parmi les instruments populaires à Rokugan, citons le samisen (luth à cordes pincées), le koto (cithare), le kokyu (luth à cordes frottées), et le shakuhachi (flûte de bambou). Les instruments des autres cultures du *GdO* : dan tinh (luth à deux cordes pincées), dizi (flûte de bambou), er-hu (luth à deux cordes frottées couvert de peau de serpent), kaen (instrument à anche de bambou), kenbau (double anche), kenthai (flûte de bois), pipa (grand luth à cordes pincées), salaw (luth à cordes frottées fait en coquille de noix de coco), sarod (grand luth à cordes pincées ou frottées), sitar (grand luth à cordes pincées), soong (luth), suling (flûte), tambura (grand luth à cordes frottées produisant un vrombissement), t'rung (xylophone de bambou), yang chin (tympanon), zheng (cithare) et les divers gongs et instruments à percussion en métal qui forment le gamelan (kenong, bonang, slenthem, saron, gambang, et autres).

Livre de sorts de magicien : les shugenja n'utilisent pas de symbole sacré pour leurs sorts, bien que ces derniers soient divins, mais se servent d'*ofuda* comme focaliseurs. Un ensemble d'*ofuda* coûte 15 po et pèse 1,5 kg, comme un livre de sorts de magicien.

Symbole sacré en argent : utilisez ce poids et ce prix pour les objets comme les moulins à prière ou les cloches plus grandes.

Symbole sacré en bois : utilisez ce poids et ce prix pour les objets comme les chapelets à prières, les petites cloches ou les gongs que les chamans peuvent utiliser pour leurs sorts.

Habillement

Les tenues du *GdO* sont identiques à celles du *MdJ*, mais leur composition et leur style varie beaucoup d'une culture à l'autre. Vous trouverez ici la description de tenues répandues à Rokugan.

Costume d'artiste : un kimono léger avec une ceinture brodée (obi).

Habit d'érudit : un long kimono de soie à l'obi (ceinture) simple, une robe qui arrive aux cuisses (kimono) servant de veste, et des sandales.

Habit de cour : la tenue d'un noble est faite de la soie la plus fine. Les bijoux ne sont pas nécessaires.

Habit de moine : comme celui du *MdJ*.

Habit de noble : une robe élaborée, en soie ou en lin fin (kimono), aux manches très amples, une ceinture large (obi) et une veste sans manches (kataginu) qui augmente la largeur des épaules, portant l'insigne de la famille du porteur.

Habit de paysan : une chemise et une culotte descendant jusqu'aux genoux, munie d'une ceinture coulissante.

Tenue d'artisan : une chemise, une robe qui arrive aux cuisses (le happi), une culotte large descendant aux genoux, avec une ceinture coulissante, une ceinture de tissu plissé (obi) et des sandales.

Tenue de voyage : comme celle de l'artisan, plus un large chapeau de paille.

Tenue polaire : une longue robe (kimono) doublée de coton, par dessus plusieurs autres vêtements : une culotte descendant aux genoux (hakama), une chemise, une robe qui arrive aux cuisses, et une veste à manches (haori).

Toilette royale : la tenue de la cour de l'Empereur est très élaborée, avec une longue traîne et beaucoup de couches de vêtements.

Nourriture, boissons et hébergement

Bière : utilisez ce prix pour le thé, l'eau-de-vie de fruits, la bière ou l'hydromel, qui sont des substituts peu onéreux du *sake*.

Viande, la portion : dans la plupart des pays du *GdO*, les fruits de mer, le poulet et le porc sont les seules viandes consommées. Les vaches sont rares (ou sacrées) et fournissent du lait et non de la viande. Le poisson est bouilli, grillé, frit, cuit en ragoût ou servi cru sur du riz cuisiné au vinaigre. Les nobles évitent la viande car ils pensent qu'elle les fait sentir mauvais. Les moines n'en mangent pas pour des raisons religieuses.

Vin de table : c'est le *sake*, l'alcool de riz préféré des Rokugani. On le sert chaud dans une petite coupe.

Vin, bon cru : le *shochu* est une version plus forte du *sake*. Seuls les buveurs les plus résistants se frottent au *shochu*.

Vinaigre : il coûte 1 pc. Il sert surtout d'ingrédient culinaire.

Montures et harnachement

Chevaux : les trois races de chevaux de Rokugan sont le poney rokugani (poney), le cheval *gaijin* (cheval léger, destrier léger s'il est formé au combat) et le destrier Utaku (destrier lourd). Les destriers Utaku sont exclusivement utilisés par les vierges de bataille du Clan de la Licorne.

Dans d'autres univers de campagne, toutes les races de chevaux sont disponibles.

Éléphants : dans certains pays du *GdO*, les membres de la noblesse montent couramment des éléphants d'Inde (les plus petits) et les entraînent à la guerre. Un éléphant dompté (que l'on peut monter, capable de soulever de lourdes charges sur son dos ou ses défenses) coûte 2000 po, et un éléphant de guerre 4000 po.

Comme les éléphants sont Très Grands (TG), une barde d'éléphant coûte huit fois plus cher qu'une armure humaine et pèse cinq fois plus lourd. Un éléphant muni d'une barde intermédiaire ou lourde se déplace à une vitesse de 9 m ; quand il court en barde lourde, sa vitesse de déplacement est multipliée par trois et non quatre.

Un howdah (plate-forme permettant à des humains de se tenir sur le dos de l'éléphant) coûte 200 po et pèse 50 kg. Quatre personnes de taille Moyenne peuvent y tenir, dont forcément un conducteur non combattant.

Objets spéciaux ou de qualité supérieure

Feu latent (*hinemuri*) : le feu latent est un une forme spéciale de feu grégeois qui réagit à de légers changements de température. Il est souvent badigeonné sur un objet pour piéger une victime : un contact physique et même un simple souffle sur une telle surface suffit à déclencher brusquement une flamme qui cause 1d3 point(s) de dégâts, plus 1d3 point(s) de dégâts additionnels au round suivant. Un personnage qui a pris feu peut utiliser une action complexe (un round) pour éteindre les flammes comme indiqué pour un feu grégeois dans le *MdJ*. La fabrication du feu latent nécessite la compétence Alchimie (DD 20) et obéit aux règles de fabrication indiquées pour la compétence Artisanat du *MdJ*.

Fumée liquide (*ekitai kemuri*) : quand il est exposé à l'air, ce liquide gluant produit une fumée épaisse et opaque remplissant un volume de 3 m³ et se dissipant naturellement après un round. La fumée empêche toute vision, y compris dans le noir au-delà de 1,5 m. Une créature située à 1,5 m est considérée comme abritée partiellement (les attaques ont 20 % de chance de rater). Les créatures situées à 10 m, dans la fumée, sont totalement dissimulées (50% de chance de rater, et l'attaquant ne voit pas sa cible) La fabrication de la fumée liquide nécessite la compétence Alchimie (DD 20) et obéit aux règles de fabrication indiquées pour la compétence Artisanat du *MdJ*.

Œufs grenade : un des outils favoris du ninja pour créer une diversion, ces coquilles d'œufs sont remplies de substances alchimiques. Les grenades les plus répandues : poussière, poudre aveuglante, poivre et fumée toxique. Toutes utilisent les règles des projectiles à impact du *MdJ* : le lanceur fait un jet de contact à distance pour toucher sa cible.

Naturellement, les œufs grenades sont très fragiles et doivent être manipulés avec précaution. Si un personnage qui les porte encaisse des dégâts dus à une chute, faites un jet de sauvegarde de Vigueur pour chaque œuf (comme si le personnage le faisait pour lui) contre un DD de 10 + les dégâts encaissés.

La légèreté des œufs grenades les rend très difficile à projeter. Tous les œufs grenades ont un facteur de portée de 1,5 m.

La fabrication d'un œuf grenade nécessite la compétence Alchimie (DD 20 pour la poussière et le poivre, DD 25 pour la poudre aveuglante et la fumée toxique) et obéit aux règles de fabrication indiquées pour la compétence Artisanat du *MdJ*.

Fumée toxique : une grenade à fumée toxique doit être jetée dans un feu, où elle produit un nuage de fumée infecte et nauséabonde, qui se répand dans un rayon de 3 m autour du feu, avec les effets d'un sort *nuage nauséabond* : les créatures prises dans le nuage doivent réussir un jet de Vigueur (DD 13) chaque round pour éviter d'être pris de nausées. Un individu souffrant de nausées peut juste se déplacer (ou exécuter une action équivalente à un mouvement) à chaque round. L'effet se prolonge 1d4 + 1 rounds après qu'il soit sorti du nuage. Il n'y a aucun effet si la grenade ne tombe pas dans le feu (excepté qu'elle est fichue).

Poivre : une grenade à poivre qui atteint directement sa cible la neutralise pendant un round si elle ne réussit pas un jet de sauvegarde de Vigueur (DD 10). La cible est étourdie : elle perd son bonus de Dextérité à la CA et ne peut plus agir, tandis que ses ennemis ont un bonus de +2 pour la toucher. Il n'y a pas d'effet d'aspersion.

Poudre aveuglante : Une grenade de poudre aveuglante doit être jetée dans un feu, où elle produit une explosion de lumière aveuglante. Toute créature dans un rayon de 3 m doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur (DD 10) ou être aveuglé pour un round. Il n'y a aucun effet si la grenade ne tombe pas dans le feu (excepté qu'elle est fichue).

Poussière : une grenade à poussière qui atteint directement sa cible l'aveugle pour 1d4 round(s). Toute créature se trouvant dans le nuage de poussière (à 1,5 m) doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur (DD 10) ou être aveuglé pour un round.

Papier aveuglant (*moeragaru*) : le papier aveuglant est du papier de riz traité avec un produit chimique qui s'enflamme à la moindre friction. Quand un personnage frotte ses doigts sur le papier, il s'enflamme avec une vive lumière équivalente à celle d'un tour mineur *illumination*. Si on le tient près des yeux d'une créature, cette dernière est éblouie à moins de réussir un jet de Vigueur (DD 10). Une créature éblouie a un malus de –1 à ses jets d'attaque et se remet en une minute. Les créatures aveugles ne sont pas affectées.

Poudre de jade : la poudre de jade est un mélange d'huile visqueuse et de jade utilisé pour oindre les armes destinées au combat contre les créatures de l'Outremonde, qui sont vulnérables au jade. Une arme recouverte de poudre de jade fait des dégâts normaux contre un oni, et peut ignorer sa réduction des dégâts, mais la poudre disparaît après un coup au but. Appliquer la poudre de jade sur une arme est une action complexe (un round) qui provoque une attaque d'opportunité. La poudre de jade ne sera peut-être pas disponible ailleurs que dans une campagne menée à Rokugan. Sa fabrication suit les règles indiquées pour la compétence Artisanat du *MdJ*.

Table 5-10 : Objets spéciaux ou de qualité supérieure

Substances et objets spéciaux	Prix
Feu latent (flasque)	40 po
Fumée liquide (flasque)	20 po
Œuf grenade, fumée toxique	150 po
Œuf grenade, poivre	10 po
Œuf grenade, poudre aveuglante	60 po
Œuf grenade, poussière	10 po
Papier aveuglant (le m²)	5 po
Poudre de jade (flasque)	100 po

Table 5-11 : Projectiles à impact

Arme*	Prix	Dégâts – Coup au but	Dégâts – Aspersion	Facteur de portée	Poids
Œuf grenade					
Fumée toxique	150 po	nuage nauséabond	–	1,5 m	†
Poivre	10 po	étourdi 1d4 rd.	–	1,5 m	†
Poudre aveuglante	60 po	aveuglé 1d4 rd.	–	1,5 m	†
Poussière	10 po	aveuglé 1d4 rd.	aveuglé 1 rd.	1,5 m	†
Fumée liquide	20 po	Fumée	–	3 m	625 g

* Il n'est pas nécessaire de savoir manier les armes à impact pour pouvoirs les utiliser.

** Les armes à impact infligent des dégâts d'aspersion à toutes les créatures dans un rayon de 1,5 m

† Poids négligeable



Illus. de A. Swekel

Dans leur grande majorité, les règles de combat du *Guide de l'Orient* (GdO) sont les mêmes que celles indiqués dans le *Manuel des Joueurs* (*MdJ*). Les facultés des personnages et des monstres peuvent modifier la résolution des combats, mais les mécanismes principaux liés aux jets d'initiative, aux jets d'attaque, aux jets de dégâts, à la magie et aux pouvoirs spéciaux fonctionnement de la même manière. Vous trouverez dans ce chapitre trois nouvelles règles : celles régissant les styles d'arts martiaux, celles applicables aux duels iaijutsu et celles règles concernant les duels psychiques, qui se font sans même dégainer son sabre.

Arts martiaux

Les moines décrits dans le *MdJ* (et passés en revue de détail au ch. 2) sont les principaux pratiquants des arts martiaux à mains nues dans le jeu *Dungeons & Dragons*, tandis que les guerriers (et, par extension, les samurai) sont des experts en arts martiaux avec armes. Les personnages de n'importe quelle classe peuvent toutefois apprendre certaines des techniques des arts martiaux – dans le cadre de campagne du GdO, ils apprennent ces techniques dans un contexte d'écoles et de traditions bien définies. L'apprentissage d'un art martial n'est pas uniquement lié au choix de plusieurs dons intéressants. Il implique un engagement pour un style particulier de combat – privilégiant, par exemple, les coups de pied au détriment des coups de poing ou les projections plutôt que les frappes à mains nues.

Un style d'art martial est une série de dons que les pratiquants de ce style apprennent pour améliorer leur prouesse au combat – armé ou à mains nues. Les dons supplémentaires liés aux clans que les samurai peuvent apprendre (cf. ch. 2) représentent des styles d'arts martiaux génériques et privilégient souvent certaines techniques de combat armé. Par exemple, l'école du clan du Crabe privilégie la force physique et la résistance en enseignant des dons

Table 6-1 : Dons d'arts martiaux

Technique d'attaque : Attaque en puissance
Méthode du coup de pied : Frappe circulaire du pied, Coup de pied en vol
Méthode du coup de poing : Poings de fer, Serre de l'aigle

Technique d'attaque / de défense :
Méthode de la prise : Science de la lutte, Étranglement, Prise martiale, Étreinte de la terre

Technique de défense : Expertise du combat
Méthode du mouvement : Esquive, Souplesse du serpent, Attaque au sol, Expertise du combat renforcée
Méthode de la projection : Science du croc-en-jambe, Projection défensive, Projection au loin
Méthode des points sensibles : Contact douloureux, Uppercut, Paralysie, Frappe de l'étoile filante
Méthode du renversement : Frappe déséquilibrante

Entraînement mental :
Combat en aveugle, Attaques réflexe, Grand kiai, Volonté de fer, *Kiai*, Obstination

comme Port d'armure lourde, Endurance et Attaque en puissance, ainsi que les dons associés Course et Arme de prédilection avec les armes choisies. L'école du clan de la Grue privilégie, elle, la vitesse et l'agilité en enseignant les dons Esquive et Expertise du combat (ainsi que les dons associés), Science de l'initiative et Arme en main.

De même, les écoles de combat à mains nues enseignent certains styles, que reflètent les dons spécifiques qu'elles apprennent. Une des différences fondamentales entre styles d'arts martiaux est la distinction existant entre les techniques d'attaque et celles de défense. Les premières privilé-

gient l'utilisation des muscles et du squelette pour gagner de la puissance et reposent davantage sur les actions directes et les frappes offensives. Elles font souvent appel au don Attaque en puissance. Les techniques de défense, elles, privilégient la force intérieure et utilisent les mouvements fluides et circulaires du corps pour rediriger les actions de l'attaquant avec une approche plus défensive. Elles font souvent appel au don Expertise du combat. De nombreux styles utilisent une combinaison de techniques d'attaque et de défense et peuvent recourir ou non aux dons Attaque en puissance et Expertise du combat.

Pour chaque technique, les styles utilisent certaines méthodes d'attaque et de défense. Ces méthodes, et les dons associés, sont résumés dans la table 6-1, p. 79.

Aucun style n'utilise qu'une seule et unique méthode. La table 6-2, ci-dessous, propose différents styles d'arts martiaux existant dans le

Table 6-2 : Styles d'arts martiaux

Style	Dons	Spécial
La main nue	Science du combat à mains nues	Bluff (compétence ; feintes)
	Attaque en puissance	
	Poings de fer	
	Destruction d'arme	
	Serre de l'aigle	
	Frappe circulaire du pied	
La prise violente	Science du combat à mains nues	
	Science de la lutte	
	Expertise du combat	
	Étranglement	
	Étreinte de la terre	
	Parade de projectiles	
	Science du désarmement	
	Attaques réflexe	
	Prise martiale	
	Attaque en puissance	
	Poings de fer	
	Serre de l'aigle	
	Coup de pied en vol	
Pieds et poings	Science du combat à mains nues	Saut (compétence)
	Attaque en puissance	Acrobaties (compétence)
	Frappe circulaire du pied	
	Coup de pied en vol	
	Poings de fer	
	Projection au loin	
La voie pacifique	Expertise du combat	Acrobaties (compétence)
	Science du croc-en-jambe	Bluff (compétence ; feintes)
	Projection défensive	
	Esquive	
	Attaques réflexe	
	Projection au loin	
	Attaque à terre	
	Frappe douloureuse	
	Uppercut	
	Volonté de fer	
Méditation guerrière	Science du combat à mains nues	Maniement d'une arme :
	Attaque en puissance	épée bâtarde
	Poings de fer	dague
	Uppercut	épée courte
	Frappe douloureuse	lance
	Paralysie	bâton
	Frappe de l'étoile filante	masse d'armes lourde
	Combat en aveugle	Acrobaties (compétence)
	Volonté de fer	Saut (compétence)

monde du *GdO*. Les dons associés à un style peuvent être acquis dans n'importe quel ordre, à l'exception toutefois des dons possédant des conditions.

Le fait de suivre la voie d'un style d'art martial particulier peut apporter certains avantages. Un personnage possédant tous les dons d'un style bénéficie d'une faculté maîtrisée associée aux techniques de ce style. Certains styles offrent une faculté maîtrisée ; d'autres proposent plusieurs facultés qu'un personnage acquiert au fur et à mesure de sa maîtrise des différents aspects du style. Les facultés maîtrisées sont quelque peu semblables aux bonus de synergie qu'un personnage peut gagner s'il maîtrise des compétences similaires : les personnages qui apprennent certaines combinaisons de dons peuvent bénéficier d'une maîtrise supplémentaire.

Les facultés maîtrisées, et les styles d'arts martiaux qui leur sont associés présentés dans la table 6-2, sont décrites de la façon suivante :

Nom de la faculté maîtrisée

Description générale du style d'art martial.

Conditions : les dons et, dans certains cas, les compétences ou facultés requises pour la maîtrise du style.

Avantage : les avantages acquis par un personnage maîtrisant ce style.

Maîtrise de la main nue

Le personnage maîtrise le style d'art martial de « la main nue » – une technique d'attaque privilégiant les frappes de la main.

Conditions : Science du combat à mains nues, Attaque en puissance, Poings de fer, Destruction d'arme, Serre de l'aigle, *Kiai*, Bluff (degré de maîtrise au moins égal à 4).

Avantage : les dégâts à mains nues causés par le personnage sont augmentés comme si sa taille était supérieure d'une catégorie.

Anciens dégâts	Nouveaux dégâts
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8 ou 1d10	2d6
1d12	2d8
1d20	4d6

Maîtrise de la prise violente I

Le personnage maîtrise les secrets initiaux du style d'art martial de la « prise violente » – une technique d'attaque et de défense privilégiant les prises et les frappes de la main.

Conditions : Science du combat à mains nues, Science de la lutte, Uppercut (ou attaque étourdissante du moine), Étranglement, Poings de fer, Parade de projectiles.

Avantage : lorsque le personnage effectue une attaque ou attaque à outrance à mains nues, il bénéficie d'un bonus d'esquive de +2 à la CA pour toute la durée du round.

Maîtrise de la prise violente II

Le personnage maîtrise les secrets profonds du style d'art martial de la « prise violente ».

Conditions : Maîtrise de la prise violente I, Science du croc-en-jambe, Étreinte de la terre, *Kiai*, Volonté de fer.

Avantage : lorsque le personnage effectue une attaque étourdissante, il peut choisir de faire perdre 1d4 points temporaires de Force à la cible au lieu de l'étourdir.

Maîtrise des pieds et poings

Le personnage maîtrise le style d'art martial des « pieds et poings » – une technique d'attaque privilégiant les frappes des pieds et des poings.

Conditions : Science du combat à mains nues, Attaque en puissance, Frappe circulaire du pied, Coup de pied en vol, Poings de fer, Parade de projectiles, Acrobaties et Saut (degré de maîtrise au moins égal à 5).

Avantage : le personnage gagne un bonus d'aptitude de +10 aux jets d'Acrobaties, d'Équilibre et de Saut.

Maîtrise de la voie pacifique

Le personnage maîtrise le style d'art martial de la « voie pacifique » – une technique défensive privilégiant les projections et les mouvements.

Conditions : Science du combat à mains nues, Esquive, Science du croc-en-jambe, Projection défensive, Attaques réflexe, Projection au loin, Acrobaties (degré de maîtrise au moins égal à 6).

Avantage : une fois par jour, le personnage peut se concentrer pour qu'il devienne impossible de le déplacer. Il remporte automatiquement le jet opposé de Force si un adversaire tente une charge à mains nues contre lui. Une créature possédant le pouvoir d'Étreinte doit venir au contact du personnage pour l'agripper car elle ne peut pas l'attirer vers elle. Aucun sort ou effet ne peut obliger le personnage à se déplacer. S'il est effrayé ou paniqué, le personnage subit les pleins effets de la terreur mais ne fuira pas. Tant que ce pouvoir est effectif, le personnage ne peut pas se déplacer, même pour faire un pas de placement. La durée de ce pouvoir est de un round par niveau, mais le personnage peut l'interrompre quand il le désire.

Maîtrise de la méditation guerrière

Le personnage maîtrise le style d'art martial de la « méditation guerrière » – une technique d'attaque et de défense privilégiant l'utilisation des armes et des coups pour frapper les points de compression.

Conditions : Science du combat à mains nues, Uppercut (ou attaque étourdissante du moine), Poings de fer, Paralysie, Frappe de l'étoile filante, Acrobaties et Saut (degrés de maîtrise au moins égal à 6).

Avantage : le DD du jet de sauvegarde de l'attaque étourdissante, et des autres attaques visant les points de compression, du personnage est augmenté de 2 points. Le personnage gagne également le don supplémentaire Arme de prédilection ; il doit par contre savoir manier cette dernière qui doit faire partie de la liste suivante : bâton, dague, épée bâtarde, épée courte, lance ou masse d'armes lourde.

Duels iaijutsu

Les samurai pensent que le suprême honneur et la véritable expression de leur entraînement sont représentés par leur maîtrise du katana. La quintessence de cet art martial avec arme est le duel iaijutsu (« technique permettant de dégainer rapidement ») : un face à face dramatique au cours duquel chaque samurai concentre son *ki* avant de frapper son adversaire en dégainant son épée d'un geste fluide et rapide.

Les règles du duel iaijutsu sont très formelles. L'issue d'un duel iaijutsu se révélant souvent fatale pour l'un ou l'autre des duellistes (ou les deux), ces duels ne sont jamais provoqués en réponse à des insultes mineures ou des disputes passagères. Lorsqu'un samurai a été profondément insulté et qu'il décide de défier son ennemi en duel iaijutsu, il doit tout d'abord obtenir la permission de son seigneur. Sa vie et son corps appartenant à son seigneur, celui-ci doit consentir à accepter un duel qui pourrait se conclure par la perte d'un de ses biens. Si le seigneur accepte, le samurai doit aller trouver son adversaire et le provoquer en duel de façon officielle en exposant la raison de l'affrontement et les conditions précises de victoire.

Si le second samurai accepte le duel, il doit demander à *son* seigneur l'autorisation d'y participer. Bien que cette décision ne soit pas particulièrement honorable, le samurai provoqué en duel peut lui-même refuser de l'accepter. Son seigneur peut également refuser de donner son autorisation ou désigner un autre samurai pour honorer le duel à la place du samurai défié. Si son seigneur accepte, le samurai défié a le droit de choisir le lieu de l'affrontement (un lieu public où pourront se rendre les témoins des deux protagonistes), ainsi que sa date (pas plus d'une année dans le futur). Si les circonstances empêchent l'un des deux samurai de se présenter en date pour le duel, son seigneur pourra désigner un autre samurai à sa place.

Une fois que cette procédure ritualisée a été respectée, le véritable duel peut commencer. Un duel iaijutsu se décompose en trois phases : la mise en garde, la concentration et la frappe. Lors de la mise en garde, les duellistes se font face et étudient la position de leur adversaire afin de jauger ses facultés. Lors de la concentration, les samurai concentrent leurs énergies et se préparent à frapper. Lors de la frappe, un des deux samurai dégaine le premier et le moins rapide perd le duel.

Afin de pouvoir pleinement participer à un duel iaijutsu, les deux samurai doivent posséder le don Arme en main. En effet, utiliser une action de mouvement pour dégainer son katana lors de la phase de frappe d'un duel se révélerait presque certainement fatal. Les duellistes émérites maîtrisent également la compétence Frappe iaijutsu.

Mise en garde : lors du premier round d'un duel iaijutsu, les deux samurai, séparés de quelques pas, s'évaluent du regard afin de jauger, d'après la posture de leur adversaire, sa maîtrise, son entraînement et ses réflexes. De nombreux duels s'arrêtent là : un samurai s'avoue vaincu et reconnaît la supériorité évidente de son adversaire. Ces duels sont les seuls duels iaijutsu qui évitent l'effusion de sang. Une telle défaite n'est pas déshonorante.

Lorsque les duellistes prennent position, ils effectuent un jet de Psychologie. Le résultat du jet détermine le type d'information que le samurai parvient à obtenir en observant l'autre :

Résultat du jet	Type d'information
15 ou plus	le niveau d'expérience de l'adversaire
20 ou plus	le degré de maîtrise en Frappe iaijutsu de l'adversaire
25 ou plus	les bonus à l'attaque et aux dégâts avec son arme principale de l'adversaire

Concentration : les deux duellistes effectuent un jet de Frappe iaijutsu. Si le personnage ne possède aucun degré de maîtrise en Frappe iaijutsu, il peut tenter d'utiliser la compétence en effectuant un jet de Charisme (de toute manière, il ne devrait pas participer à un tel duel s'il ne possède pas cette compétence).

Frappe : après avoir effectué leurs jets de Frappe iaijutsu, les samurai dégainent leur katana et frappent. Le résultat du jet de compétence remplace le jet d'initiative normal de chaque personnage, sauf si le modificateur d'initiative normal d'un personnage (son modificateur de Dextérité + les bonus associés aux dons) est supérieur à son modificateur de compétence Frappe iaijutsu (rangs de maîtrise en Frappe iaijutsu + modificateur de Charisme), auquel cas le personnage effectue un jet d'initiative normal.

Le premier round de la frappe d'un duel iaijutsu est essentiellement identique à un round de surprise : chaque attaquant ne peut accomplir qu'une action partielle (généralement une simple attaque) en plus de dégainer son arme (équivalente à une action libre – si les duellistes possèdent bien évidemment le don Arme en main). En cas de réussite de l'attaque, le duelliste inflige les dégâts supplémentaires de son jet de Frappe iaijutsu, ainsi que les dégâts normaux (ou critiques) de son arme. Le personnage ayant obtenu le plus haut score d'initiative frappe bien évidemment le premier. S'il survit, le samurai ayant perdu l'initiative doit également frapper – il ne peut contenir davantage le *ki* concentré en lui. Ce duelliste n'attaque pas un adversaire pris au dépourvu et ne peut pas utiliser les dégâts supplémentaires que lui procure sa Frappe iaijutsu.

En cas d'égalité au jet d'initiative, les attaques sont portées simultanément, les deux samurai étant considérés comme pris au dépourvu. Les rares fois où cela s'est produit, l'attaque des deux samurai a été baptisée « frappe karmique ».

Après le premier round, et si les samurai sont toujours en vie, le combat peut suivre son cours normalement. Ils ne reçoivent plus de dés de dégâts supplémentaires à leurs jets de dégâts, à moins que des circonstances leur permettant d'effectuer de nouveaux jets de Frappe iaijutsu se présentent à nouveau au cours du combat (le combat prend fin et l'un ou l'autre des samurai rengaine son arme).

Exemple : Hida Tamoro est opposé au maître iaijutsu Kakita Kudako lors d'un duel iaijutsu. Les deux samurai prennent position et se jaugent du regard. Tamoro obtient un résultat de 18 à son jet de Psychologie – cela lui permet d'apprendre que la samurai du clan de la Grue est de niveau 12, comme lui. Sans davantage d'informations, le fier membre du clan du Crabe n'est pas décidé à abandonner. Kudako obtient un résultat de 33 et apprend que Tamoro est de niveau 12, que son degré de maîtrise en Frappe iaijutsu est de 15 et que ses bonus d'attaque et de dégâts sont de +19/+14/+9 au corps à corps (1d10+8, katana). Considérant ce qu'elle vient d'apprendre, Kudako pense qu'elle parviendra à frapper la première.

Le duel commence et les samurai concentrent l'énergie de leur *ki*. Kudako obtient un résultat de 28 et bénéficie d'un bonus de +4d6 à ses dégâts ; Tamoro obtient un résultat de 24, bénéficiant ainsi d'un bonus de +3d6 aux dégâts. La valeur d'initiative de Kudako est donc égal à 28 et elle frappe la première. Kudako frappe, sa lame quittant son fourreau tel l'éclair en direction du samurai du clan du Crabe.

Si elle touche Tamoro, les dégâts de Kudako seront augmentés de +4d6 auxquels viendront s'ajouter un bonus de +8 aux dégâts – son modificateur de Charisme est ajouté à chaque dé de dégâts supplémentaire (avantage lié à sa classe de maître iaijutsu). Elle obtient un résultat misérable de 6 à son jet d'attaque, y ajoute son bonus d'attaque de +20 et touche Tamoro avec un résultat de 26. Ses dégâts sont de 1d10+5 (ses dégâts normaux avec son katana) plus 4d6+8. Elle inflige 30 points de dégâts à Tamoro qui tombe à 71 points de vie.

Tamoro la frappe à son initiative, c'est-à-dire à 24. Kudako n'étant pas prise au dépourvu, Tamoro ne bénéficie pas de dégâts supplémentaires dus à son jet de Frappe iaijutsu. Son jet d'attaque est encore plus pitoyable que celui de son adversaire : il obtient un 5, plus son bonus d'attaque de +19 pour un résultat total de 24. Ses dégâts sont de 1d10+8. Il inflige 13 points de dégâts à Kudako, la faisant tomber à 69 points de vie.

Si les samurai ont choisi d'arrêter le duel au premier sang, le duel est terminé et Kudako est déclarée vainqueur ; s'il s'agit d'un duel à mort, le combat continue normalement, Kudako conservant son avantage à l'initiative. Le premier round étant terminé, Kudako perd une grande partie de son avantage face au membre du clan du Crabe plus fort qu'elle.

Hida Tamoro : humain de sexe masculin (Crabe) Samurai/défenseur Hida 5/7 ; pv 101 ; CA 22 (contact 12, pris au dépourvu 20) ; Att +19/+14/+9 corps à corps (1d10+8/19-20, *katana* +4).

Compétences : Frappe iaijutsu +16, Psychologie +8.

Kakita Kudako : humain de sexe féminin (Grue) Samurai/maître iaijutsu 5/7 ; pv 82 ; CA 20 (contact 18, pris au dépourvu 16) ; Att +20/+15/+10 corps à corps (1d10+5/19-20, *katana* +4).

Compétences : Frappe iaijutsu +19, Psychologie +14.

DUELS PSYCHIQUES

Bien moins meurtrier que les duels iaijutsu, les duels psychiques impliquent la présence de deux samurai se fixant du regard – ils concentrent leurs énergies jusqu'à ce que l'un des deux reconnaisse la supériorité de l'autre. Un tel duel est habituellement provoqué par des circonstances bien moins formelles que celles d'un duel iaijutsu – par exemple, lorsqu'un noble samurai oblige une brute terrorisant les employés d'une maison de thé à reconnaître sa supériorité et à disparaître hors de sa vue. Comme le duel iaijutsu, le duel psychique implique toujours uniquement deux individus. Seuls les humanoïdes, les humanoïdes monstrueux et les géants doués d'intelligence peuvent participer à un duel psychique. Les participants ne doivent pas avoir croisé leurs armes pendant la rencontre et ne peuvent pas s'affronter en duel psychique au beau milieu d'un combat enragé. Si l'un des adversaires est attaqué au cours d'un duel psychique, le duel prend fin sans qu'il n'y ait de vainqueur.

Pour résoudre un duel psychique, les personnages passent un round entier à se faire face à une distance de 3 m l'un de l'autre. Chaque personnage effectue un jet de Volonté contre un DD de 10. Si l'un des deux individus réussit son jet et si l'autre le rate, celui qui l'a réussi est déclaré vainqueur du duel psychique. Si les deux personnages échouent, le duel est déclaré nul et aucun des personnages ne l'emporte. Si les deux personnages réussissent leur jet de Volonté, ils sont pris dans un combat mental qui continue le round suivant, le DD augmentant à 15. Lorsque le duel se poursuit, le DD augmente de 5 à chaque round. Si un personnage vient à arrêter le duel et à attaquer l'autre, il est alors déclaré comme le perdant du duel psychique.

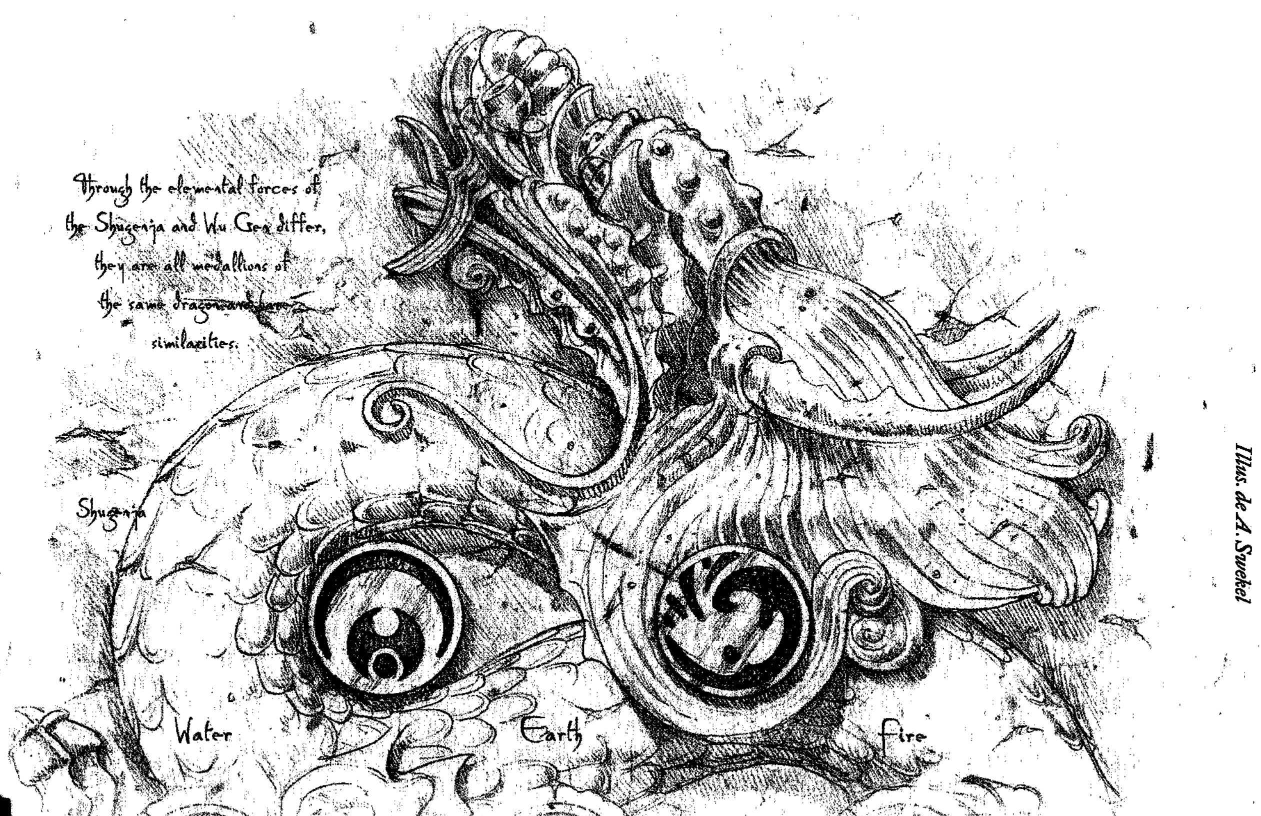
Le perdant d'un duel psychique a deux options : il peut battre en retraite ou attaquer, mais s'il décide d'attaquer, il agit comme s'il subissait l'effet du sort *imprécation* pendant toute la durée de la rencontre. Il subit un malus de moral de -1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre les effets de type terreur. S'il bat en retraite, il devra éviter le vainqueur du duel pendant une journée minimum ou subir l'effet du sort *imprécation*.

DE L'UTILISATION DE LA FRAPPE IAIJUTSU DANS UN COMBAT NORMAL

Un personnage peut utiliser les dégâts supplémentaires dus à la compétence Frappe iaijutsu au cours d'un combat normal, mais uniquement s'il attaque un adversaire pris au dépourvu et s'il dégaine son arme et frappe au cours du même round.

Cela signifie qu'un personnage possédant le don Arme en main peut utiliser Frappe iaijutsu lors d'un round de surprise pour frapper un adversaire se trouvant à portée de son arme ou pour frapper un adversaire à la fin d'une charge partielle (en utilisant avant tout Arme en main pour dégainer son arme). Un personnage ne possédant pas Arme en main ne peut pas frapper un adversaire lors d'un round de surprise s'il n'a pas au préalable dégainé son arme.

Lors du premier round d'un combat normal, un personnage ayant l'initiative sur son adversaire peut dégainer une arme, s'avancer vers lui et l'attaquer en utilisant Frappe iaijutsu – il doit cependant posséder Arme en main ou un bonus de base à l'attaque au moins égal à +1 (afin de pouvoir dégainer son arme en se déplaçant).



Illus. de A. Swekel

Les pouvoirs magiques décrits dans ce supplément fonctionnent comme ceux décrits dans le *Manuel des Joueurs* (*MdJ*) et lancer un sort dans l'Empire d'Émeraude se fait selon les mêmes règles, y compris la concentration, les contresorts, l'échec des sorts et les effets spéciaux (cf. ch. 10 du *MdJ* pour de plus amples développements). Les chamans, sohei et wu jen préparent leurs sorts comme les clercs, paladins et sorciers, comme indiqué dans le *MdJ*. De même, les ensorceleurs décrits dans ce supplément lancent leurs sorts comme ceux décrits dans le *MdJ* et les shugenja sont soumis à la plupart des règles que vous connaissez déjà en la matière.

Les chamans, shugenja, sohei et wu jen disposent de leur propre liste de sorts, qui comptent au total plus d'une centaine de nouveaux sorts. Ce chapitre leur est consacré.

Le shugenja et le lancement de sorts

Les shugenja lancent des sorts divins, tirant leur pouvoir de l'énergie spirituelle des éléments. Mais contrairement aux lanceurs de sorts faisant appel à la magie divine décrits dans le *MdJ*, les shugenja ne préparent pas les sorts qu'ils vont lancer et ne connaissent qu'un nombre limité de sorts de chaque niveau - comme un ensorceleur ou un barde.

Les shugenja n'ont pas de livre de sorts, bien qu'ils transcrivent leurs sorts sur des *ofuda*. Ces *ofuda* tiennent lieu de focaliseurs divins et leur lecture fait partie intégrante du processus de lancement du sort. Le niveau d'un shugenja limite le nombre de sorts qu'il peut lancer (cf. ch. 2). Une valeur élevée de Charisme d'un shugenja peut lui permettre de lancer quelques sorts supplémentaires. Un shugenja doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10 + niveau d'un sort pour lancer ce dernier.

Procédure quotidienne: chaque jour, un shugenja doit se concentrer sur le lancement de sorts. Un shugenja doit se reposer huit heures, à l'issue desquelles il doit méditer et prier pendant un quart d'heure. Durant ce laps de temps, le shugenja prépare son esprit à lancer son lot quotidien de sorts. Sans une telle période nécessaire à reprendre des forces, le personnage ne peut relancer les sorts quotidiens qu'il a utilisés la veille.

Sorts jetés récemment : comme pour les autres lanceurs de sorts, tout sort lancé au cours des huit dernières heures vient en déduction de son quota.

Ajout de sorts au répertoire : un shugenja gagne de nouveaux sorts chaque fois qu'il progresse de niveau et ne peut y parvenir que de cette façon. Chaque fois que cela arrive à votre personnage, reportez-vous à la table 2-5, p. 26, pour déterminer combien de sorts de la liste de sorts pour shugenja il connaît.

Les sorts

Les membres des classes de chaman, shugenja, sohei et wu jen lancent les sorts tirés de leur liste propre. La plupart d'entre eux sont décrits dans le *MdJ*, y compris ceux provenant des listes réservées aux clercs, druides et magiciens/ensorceleurs. Dans les univers décrits dans ce supplément, les personnages peuvent donner à leurs sorts des noms inhabituels, comme « essence de la terre » pour *endurance* ou « cœur de l'enfer » pour *colonne de feu*. Les nouveaux sorts, décrits dans ce chapitre, sont distingués par un astérisque (*).

Ces nouveaux sorts sont décrits de la même façon que dans le *MdJ*. L'entrée « niveau » précisera, sous forme d'un abréviation, les classes dont les PJ peuvent lancer le sort, s'il s'agit d'un sort de domaine pour les chamans et, si besoin est,

son niveau. Cette entrée indique également l'élément des sorts de shugenja et de ceux des wu jen qui sont associés à un élément. Si un sort figure sur la liste de sorts d'une école pour shugenja, mais pas dans la liste normale de sorts de shugenja, cela sera aussi indiqué ici (ainsi, l'entrée « niveau » pour le sort *flair* précise : shu 2 (Eau) - école Iuchi, ce qui signifie qu'il s'agit d'un sort de shugenja du 2e niveau, dans l'élément de l'eau et réservé aux shugenja de l'école Iuchi du clan de la Licorne).

Abréviations des classes : cha (chaman), shu (shugenja), soh (sohei) et wuj (wu jen). Certains sorts peuvent également être lancés par des maho-tsukai (abr. maho - pour de plus amples développements, reportez-vous p. 237 et ss).

Domaines de chaman : Ancêtres, Au-delà, Bois, Brasier, Communauté, Connaissance, Divination, Défenseurs, Duperie, Fortune, Guérison, Guerre, Héros, Mânes, Métal, Nature, Rivières, Pierre, Violence, Voyage.

Écoles pour shugenja : Agasha (Phénix), Asahina (Grue), Iuchi (Licorne), Kitsu (Lion), Kuni (Crabe), Soshi (Scorpion), Tamori (Dragon), Yogo (Scorpion).

SORTS DE CHAMAN

SORTS DE CHAMAN DU NIVEAU 0 (ORAISONS)

Assistance divine. +1 à un jet d'attaque, de sauvegarde ou de compétence.
Blessure superficielle. Inflige 1 point de dégâts à la cible.
Détection de la magie. Détecte effets et objets magiques à 20 m à la ronde.
Détection du poison. Détecte le poison chez une créature ou un petit objet.
Détection des maladies*. Détecte la maladie chez une créature ou un objet.
Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.
Purification de nourriture et d'eau. Purifie 30 dm^3 /niv. de nourriture et d'eau.
Réparation. Répare sommairement un objet.
Résistance. Confère +1 aux jets de sauvegarde.
Soins superficiels. Rend 1 pv à la cible.
Stimulant. Confère 1 pv temporaire à la cible.

SORTS DE CHAMAN DU 1ER NIVEAU

Amitié avec les animaux. Permet de gagner l'amitié des animaux.
Anathème. Inflige un malus de -2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, entre autres choses.
Apaisement des animaux. Calme 2d4 DV (+1/niv.) d'animaux, monstres primitifs et créatures magiques.
Arme prédestinée*. Prépare une arme pour affronter un adversaire particulier.
Aura de vulnérabilité*. Les attaques convergent vers la cible et lui infligent plus de dégâts.
Bénédiction. Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
Bénédiction de l'eau. Crée de l'eau bénite.
Blessure légère. Inflige 1d8 point(s) de dégâts, +1/niv. (max. +5).
Bouclier de la foi. Aura conférant un bonus de parade de +2 (ou plus).
Bouclier entropique. Les attaques à distance ont 20 % de chances de rater le PJ.
Brume de dissimulation. Le PJ est entouré de brouillard.
Communication avec les animaux. Permet de communiquer avec les animaux.
Convocation d'alliés naturels I. Appelle une créature luttant pour le PJ.
Détection du Chaos/du Mal/du Bien/de la Loi. Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.
Détection des morts-vivants. Révèle les morts-vivants à moins de 20 m.
Endurance aux énergies destructives. Protège (-5 pts de dégâts/rd) contre un type d'énergie.
Imprécation. Les adversaires subissent -1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
Invisibilité pour les morts-vivants. Les morts-vivants ne voient pas le sujet (+1 personne/niv.).
Malédiction de l'eau. Crée de l'eau maudite.
Perception de la mort. Révèle l'état de santé des créatures à 10 m à la ronde.
Protection contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
Soins légers. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niv. (max. +5).
Transe*. Permet de méditer pour obtenir des informations sur les esprits de l'endroit.

SORTS DE CHAMAN DU 2E NIVEAU

Aide. +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires.
Apaisement des émotions. Calme 1d6 sujet(s) / niv.
Augure. Révèle si une action aura ou non de bonnes conséquences.
Baiser de la goule. Paralyse la cible et lui fait dégager une odeur répugnante (malus de -2 à proximité).
Blessure modérée. Inflige 2d8 pts de dégâts, +1/niv. (max. +10).
Colère ancestrale*. Un esprit ancestral inflige 1d6/deux niv. pts de dégâts (max. 5d6), 1d6/niv. (max. 10d6) à un mort-vivant.
Communication avec les plantes. Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.
Communion avec les esprits*. Un esprit répond à une question/ deux niv.
Convocation d'alliés naturels II. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Délivrance de la paralysie. Délivre de la paralysie et des effets des sorts *immobilisation* et *lenteur*.
Discours captivant. Captive à 30 m (+ 3 m/niv.) à la ronde.
Force de taureau. Confère 1d4+1 pts de Force pendant 1 h/niv.
Immobilisation de personne. Immobilise une personne pour 1 rd/niv.
Invisibilité pour les esprits*. Les esprits ne peuvent percevoir la présence d'une créature/niv.
Messager animal. Envoie un animal très petit dans un lieu donné.
Perception des desseins*. Permet d'identifier les besoins et émotions basiques d'une créature.
Protection contre les esprits*. Tient les esprits à distance.
Ralentissement du poison. Neutralise le poison pendant 1 h/niv.
Restauration partielle. Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 pts de caractéristique perdus.
Sens aux aguets*. La cible bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets de Perception auditive et de Détection et garde son bonus de Dex à la CA quand elle est prise au dépourvu.
Source magique*. Fait apparaître une source d'eau pure et fraîche.
Soins modérés. Rend 2d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +10).
Voix de stentor*. Une attaque sonique étourdit une créature pour 1d4+1 rd.

SORTS DE CHAMAN DU 3E NIVEAU

Blessure grave. Inflige 3d8 pts de dégâts, +1/niv. (max. +15).
Cécité/surdité. Rend la cible aveugle ou sourde.
Cercle magique contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal. Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 mn/niv.
Communication avec les morts. Un cadavre répond à une question/deux niv.

Contagion. Infecte la cible.
Convocation d'alliés naturels III. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Délivrance des malédictions. Libère des malédictions.
Détection des malédictions*. Détecte une malédiction chez une créature ou un objet.
Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.
Don des langues. Permet de parler toutes les langues.
Faiblesse mentale*. La cible subit un malus de -4 aux jets de Volonté.
Force mentale*. La cible bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets de Volonté.
Guérison de la cécité/surdité. Soigne la cécité ou la surdité.
Guérison des maladies. Guérit tous les maux du sujet.
Invisibilité pour les ennemis*. Comme *invisibilité pour les esprits*, mais affecte toutes les créatures hostiles.
Lévitation. La cible monte ou descend au gré du PJ.
Localisation d'objet. Indique la direction de l'objet cherché.
Malédiction. -6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence, ou 50 % de chances de perdre chaque action.
Panoplie magique. Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/3 niv.
Possession animale*. L'esprit du lanceur de sorts entre dans le corps d'un animal et le contrôle.
Prière. +1 pour les alliés à presque tous leurs jets, -1 pour les adversaires.
Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 pts de dégâts/niv. infligés par le type d'énergie choisi.
Rudoiement*. Inflige de 2d6 à 5d6 pts de dégâts aux créatures d'un alignement différent et les rend sourdes pour 1d4 round(s).
Soins importants. Rend 3d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +15).
Substitution mystique*. La moitié des dégâts reçus par le lanceur de sorts sont subis par la représentation d'une divinité ou d'un esprit.

SORTS DE CHAMAN DU 4E NIVEAU

Allié spirituel*. Échange de bons procédés avec un esprit ayant 8 DV.
Barrière reptilienne*. Tient les reptiles et dragons à distance.
Blessure critique. Inflige 4d8 pts de dégâts, +1/niv. (max. +20).
Châtiment divin. Blesse et aveugle les créatures mauvaises.
Convocation d'alliés naturels IV. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Courroux de l'ordre. Blesse et étourdit les créatures chaotiques.
Décorporation*. L'esprit du lanceur de sorts quitte son corps et peut voir et entendre pendant 1 mn/niv.
Détection du mensonge. Révèle les mensonges délibérés.
Détection des métamorphes*. Perce à jour les créatures déguisées et les change-forme.
Divination. Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
Épuisement*. Fatigue la créature touchée.
Immunité contre les sorts. Immunise le sujet contre un sort/quatre niv.
Jeûne magique*. La cible n'a plus besoin de boire ou manger pendant 6h/niv.
Marche dans les airs. Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.
Marteau du Chaos. Blesse et fait chanceler les créatures loyales.
Métamorphose. Le PJ change de forme.
Neutralisation du poison. Rend le poison inoffensif.
Récupération*. Annule la fatigue comme un repos de 8 heures.
Réincarnation. Ramène le sujet à la vie, mais dans un autre corps.
Renvoi. Force une créature à repartir dans son plan natal.
Restauration. Rend niv. et pts de caractéristique perdus.
Second souffle*. Rend un semblant de vie (1 pv) à une créature morte.
Soins intensifs. Rend 4d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +20).
Ténèbres infernales. Blesse les créatures bonnes et les rend malades.

SORTS DE CHAMAN DU 5E NIVEAU

Annulation d'enchantement. Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
Cauchemar. Envoie des visions causant fatigue et perte de 10 pv.
Cercle de douleur. Inflige 1d8 pts de dégâts, +1/niv. à 6 m à la ronde.
Cercle de guérison. Rend 1d8 pv, +1/niv. à 6 m à la ronde.
Communion avec les esprits dominants *. N'importe quel esprit répond à une question/ niv.
Contrôle des vents. Modifie la direction et la force du vent.
Convocation d'alliés naturels V. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Exécution. Attaque de contact tuant la cible.
Forme éthérée. Le PJ passe dans le plan Éthéré pour un round/niveau.
Influence*. La cible suit les conseils du lanceur de sorts, même s'ils sont complexes ou dangereux pour elle.
Pénitence. Permet au sujet d'expier ses fautes.
Possession suprême*. Comme *possession animale*, mais affecte tout type de créature.
Rappel à la vie. Ressuscite quelqu'un mort depuis un jour/ niv. max.
Rejet du Chaos/du Mal/du Bien/de la Loi. +4 contre les attaques.
Scrutation. Permet d'espionner le sujet à distance.
Songe. Envoie un message à un dormeur.
Trait de sang*. Crée quatre projectiles de sang infligeant 2d8 pts de dégâts chacun.
Vision lucide. Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

SORTS DE CHAMAN DU 6E NIVEAU

Allié spirituel intermédiaire*. Comme *allié spirituel*, mais l'esprit a 16 DV.
Animation d'objet. Les objets attaquent les adversaires du PJ.
Changement de plan. Permet de changer de plan (8 sujets max.).
Convocation d'alliés naturels VI. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Dissipation suprême. Comme *dissipation de la magie*, mais à +20.
Guérison suprême. Soigne dégâts, maladies et troubles mentaux.
Mise à mal. La cible perd tous ses pv sauf 1d4.
Orientation. Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
Passage dans l'éther. Emmène plusieurs créatures dans le plan Éthéré.
Peau de pierre. Bloque les attaques physiques.
Quête. Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.
Révélation des métamorphes*. Force les métamorphes à prendre leur forme naturelle.
Vent divin. Transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement.
Vulnérabilité*. Diminue la valeur de réduction des dégâts de la cible.

SORTS DE CHAMAN DU 7E NIVEAU

Blasphème. Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non mauvaises.
Champ de force. Nul ne peut approcher du PJ.
Contrôle du climat. Modifie le climat local.
Convocation d'alliés naturels VII. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Décret. Tue, paralyse, ralentit ou assourdit les cibles non loyales.
Parole divine. Tue, paralyse, aveugle ou assourdit les cibles non bonnes.
Parole du Chaos. Tue, déroute (confusion), étourdit ou assourdit les cibles non chaotiques.
Rayon de soleil. Aveugle et inflige 3d6 pts de dégâts.
Refuge. Enchante un objet pour ramener son possesseur jusqu'au PJ.
Régénération. Fait repousser les membres tranchés.
Restauration suprême. Comme *restauration*, mais rend tous les niveaux et points de caractéristiques perdus.

Résurrection. Ramène un mort à la vie.
Scrutation ultime. Comme *scrutation*, mais plus loin et plus longtemps.

SORTS DE CHAMAN DU 8E NIVEAU

Allié spirituel suprême*. Comme *allié spirituel*, mais l'esprit a 24 DV.
Aura divine. +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures mauvaises.
Aura infernale. +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures bonnes.
Bouclier de la Loi. +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures chaotiques.
Changement d'alignement*. Change l'alignement d'une créature.
Convocation d'alliés naturels VIII. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Guérison suprême de groupe. Comme *guérison suprême*, mais sur plusieurs sujets.
Localisation suprême. Localise précisément une créature ou un objet.
Manteau du Chaos. +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures loyales.
Tremblement de terre. Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niv.
Zone d'antimagie. Réprime toute magie à moins de 3 m.

SORTS DE CHAMAN DU 9E NIVEAU

Capture d'âme. Retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa résurrection.
Convocation d'alliés naturels IX. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Miracle. Intercède auprès du dieu.
Portail. Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.
Projection astrale. Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.
Résurrection suprême. Comme *résurrection*, sans avoir besoin du corps.

DOMAINES DE CHAMAN

DOMAINE DES ANCÊTRES

Pouvoir accordé : le personnage peut (bonus de Charisme) fois par jour (une fois au minimum, même avec un malus au Charisme) invoquer et canaliser en lui une partie du pouvoir karmique d'un ancêtre. Grâce aux conseils de ce dernier, il bénéficie d'un bonus d'intuition de +4 à n'importe quel jet de compétence.

SORTS DU DOMAINE DES ANCÊTRES

1 **Détection des morts-vivants.** Révèle les morts-vivants à moins de 20 m.
2 **Colère ancestrale*.** Un esprit ancestral inflige 1d6/deux niv. pts de dégâts (max. 5d6), 1d6/niv. (max. 10d6) à un mort-vivant.
3 **Communication avec les morts.** Un cadavre répond à une question/deux niv.
4 **Divination.** Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
5 **Pénitence.** Permet au sujet d'expier ses fautes.
6 **Quête.** Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.
7 **Mythes et légendes.** Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.
8 **Changement d'alignement*.** Force une créature à changer d'alignement.
9 **Prémonition.** « Sixième sens » avertissant le PJ en cas de danger.

DOMAINE DE L'AU-DELÀ

Pouvoir accordé : le toucher du chaman est mortel ; il peut utiliser ce pouvoir magique qui est un effet mortel une fois par jour. Il doit réussir une attaque de contact au corps à corps contre une créature vivante (en utilisant les règles de sorts de contact). S'il touche, il jettera (niveau de chaman) d6 : si le résultat est au moins égal au nombre actuel de pv de la créature, elle meurt.

SORTS DU DOMAINE DE L'AU-DELÀ

1 **Lumière spectrale*.** Crée une lueur verte fantomatique qui provoque la terreur.
2 **Mise à mort.** Achève une créature mourante ; le PJ gagne temporairement 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau.
3 **Animation des morts.** Crée squelettes et zombis morts-vivants.
4 **Mur d'ossements*.** Fait apparaître un mur d'ossements qui peut être façonné.
5 **Exécution.** Attaque de contact tuant la cible.
6 **Création de mort-vivant.** Goule, ombre, blême, nécrophage ou âme-en-peine.
7 **Destruction.** Tue la cible et détruit son corps.
8 **Création de mort-vivant dominant.** Momie, spectre, vampire ou fantôme.
9 **Plainte d'outre-tombe.** Tue une créature/niveau.

DOMAINE DU BOIS

Pouvoir accordé : le chaman peut se déplacer, à sa vitesse normale et sans subir de dégâts ou de gêne, à travers les buissons d'épines, les champs de bruyères, les zones couvertes de végétation et autres terrains identiques. Il subit normalement les effets magiques gênant les déplacements qui pourraient affecter un terrain de ce type.

SORTS DU DOMAINE DU BOIS

1 **Animation du bois*.** Comme *animation d'objet*, mais affecte un objet en bois de taille P ou inférieure.
2 **Forme d'arbre.** Transforme le PJ en arbre pendant 1 h/niv.
3 **Communication avec les plantes.** Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.
4 **Contrôle des plantes.** Permet de contrôler plantes et thallophytes.
5 **Voyage par les arbres.** Le PJ entre dans un arbre et ressort par un autre.
6 **Éloignement du bois.** Repousse les objets en bois.
7 **Bois de fer.** Rend le bois aussi dur que le fer.
8 **Bâton sylvanien.** Transforme le bâton du PJ en sylvanien.
9 **Empire végétal.** Les plantes s'animent sur ordre du PJ.

DOMAINE DU BRASIER

Pouvoir accordé : le chaman peut invoquer *rejet d'élémentaire (feu)*, un pouvoir magique qui offre à la créature touchée (lui y compris) un bonus de résistance égal à son niveau de chaman à tous ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets du feu. Utiliser ce pouvoir constitue une action simple. Ce *rejet d'élémentaire (feu)* est un effet magique d'abjuration qui produit ses effets pendant 1 mn + 1 mn/niveau et qui peut être utilisé une fois par jour.

SORTS DU DOMAINE DU BRASIER

1 **Mains brûlantes.** 1d4 pts de dégâts/niv. (feu, max. 5d4).
2 **Flammes.** 1d4 pts de dégâts, +1/2 niv., contact ou lancer.
3 **Animation du feu*.** Transforme un feu de taille P ou inférieure en un objet animé.
4 **Mur de feu.** 2d4 pts de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m. 2d6, +1/niv., en cas de traversée.
5 **Souffle enflammé*.** Le lanceur de sorts peut cracher le feu un fois/rd ; les flammes infligent 1d8 pts de dégâts/ deux niv. (max. 10d8) à une cible située à moins de 5 m.
6 **Germes de feu.** Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes.
7 **Tempête de feu.** 1d6 pts de dégâts/niv.

8 **Nuage incendiaire.** Nuage infligeant 4d6 pts de dégâts/rd (feu).
9 **Feu intérieur*.** Les organes internes de la cible prennent feu.

Domaine de la communauté

Pouvoir accordé : le chaman peut utiliser une fois par jour *apaisement des émotions* comme un pouvoir magique et bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 à ses jets de Diplomatie.

Sorts du domaine de la communauté

1 **Bénédiction.** Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
2 **Protection d'autrui.** Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.
3 **Prière.** +1 pour les alliés à presque tous leurs jets, -1 pour les adversaires.
4 **Rapport.** Indique où se trouvent les alliés et quel est leur état.
5 **Lien télépathique de Rary.** Permet de communiquer mentalement.
6 **Festin des héros.** Nourriture pour une personne/niv ; soigne et guérit.
7 **Refuge.** Enchante un objet pour ramener son possesseur jusqu'au PJ.
8 **Guérison suprême de groupe.** Comme *guérison suprême*, mais sur plusieurs sujets.
9 **Miracle.** Intercède auprès du dieu.

Domaine de la connaissance

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts de divination comme s'il avait un niveau de plus. Connaissances (sous toutes ses formes) est une compétence de classe.

Sorts du domaine de la connaissance

1 **Détection des passages secrets.** Révèle les passages secrets à moins de 20 m.
2 **Détection de pensées.** Permet « d'écouter » les pensées superficielles.
3 **Clairaudience/clairvoyance.** Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 mn/niv.
4 **Divination.** Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
5 **Vision lucide.** Permet de voir les choses telles qu'elles sont.
6 **Orientation.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
7 **Mythes et légendes.** Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.
8 **Localisation suprême.** Localise précisément une créature ou un objet.
9 **Prémonition.** « Sixième sens » avertissant le PJ en cas de danger.

Domaine des défenseurs

Pouvoir accordé : le chaman peut, une fois par jour, ajouter son niveau de chaman à un de ses jets de sauvegarde.

Sorts du domaine des défenseurs

1 **Bouclier de la foi.** Aura conférant un bonus de parade de +2 (ou plus).
2 **Sens aux aguets*.** La cible bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets de Perception auditive et de Détection et garde son bonus de Dex à la CA quand elle est prise au dépourvu.
3 **Substitution mystique*.** La moitié des dégâts reçus par le lanceur de sorts sont subis par la représentation d'une divinité ou d'un esprit.
4 **Barrière reptilienne*.** Tient les reptiles et dragons à distance.
5 **Rejet du Chaos/du Mal/du Bien/de la Loi.** La cible bénéficie d'un bonus à la CA de +4 contre les attaques.
6 **Peau de pierre.** Bloque les attaques physiques.
7 **Champ de force.** Nul ne peut approcher du PJ.
8 **Protection naturelle*.** Protège le lanceur de sorts contre les dangers d'une situation naturelle spécifique.
9 **Aversion.** Objet ou lieu qui repousse certaines créatures.

Domaine de la divination

Pouvoir accordé : le chaman lance les sorts de divination comme s'il avait deux niveaux de plus.

Sorts du domaine de la divination

1 **Identification.** Révèle une propriété d'un objet magique.
2 **Augure.** Révèle si une action aura ou non de bonnes conséquences.
3 **Divination.** Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
4 **Scrutation.** Permet d'espionner le sujet à distance.
5 **Communion avec les esprits dominants*.** N'importe quel esprit répond à une question/ niv.
6 **Mythes et légendes.** Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.
7 **Scrutation ultime.** Comme *scrutation*, mais plus loin et plus longtemps.
8 **Localisation suprême.** localise précisément une créature ou un objet.
9 **Prémonition.** « Sixième sens » avertissant le PJ en cas de danger.

Domaine de la duperie

Pouvoir accordé : Bluff, Déguisement et Discrétion sont des compétences de classe.

Sorts du domaine de la duperie

1 **Changement d'apparence.** Modifie l'aspect du PJ.
2 **Invisibilité.** Sujet invisible pendant 10 mn/niv. ou jusqu'à ce qu'il attaque.
3 **Antidétection.** Protège contre la scrutation et les divinations.
4 **Confusion.** Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 rd/niv.
5 **Leurre.** Illusion abusant la scrutation magique.
6 **Double illusoire.** Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.
7 **Écran.** Empêche de voir dans une zone, même par scrutation.
8 **Métamorphose universelle.** Transforme n'importe quoi en n'importe quoi d'autre.
9 **Arrêt du temps.** Seul le PJ peut agir pendant 1d4+1 rds.

Domaine de la fortune

Pouvoir accordé : le chaman peut, une fois par jour, faire appel à sa bonne fortune. Ce pouvoir extraordinaire lui permet de refaire un jet de dés qu'il vient d'effectuer. On applique systématiquement le résultat du second lancer, même s'il est moins favorable que le premier.

Sorts du domaine de la fortune

1 **Bouclier entropique.** Les attaques à distance ont 20 % de chances de rater le PJ.
2 **Aide.** +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, + 1d8 pv temporaires.
3 **Substitution mystique*.** La moitié des dégâts reçus par le lanceur de sorts sont subis par la représentation d'une divinité ou d'un esprit.
4 **Liberté de mouvement.** La cible bouge normalement malgré les entraves.
5 **Annulation d'enchantement.** Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
6 **Double illusoire.** Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.
7 **Renvoi des sorts.** Retourne 1d4+6 niv. de sorts à l'envoyeur.
8 **Protection naturelle*.** Protège le lanceur de sorts contre les dangers d'une situation naturelle spécifique.
9 **Miracle.** Intercède auprès du dieu.

Domaine de la guérison

Pouvoir accordé : le chaman lance les sorts de guérison comme s'il avait un niveau de plus.

Sorts du domaine de la guérison

1 **Soins légers.** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niv. (max. +5).
2 **Soins modérés.** Rend 2d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +10).

3 **Soins importants.** Rend 3d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +15).
4 **Soins intensifs.** Rend 4d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +20).
5 **Cercle de guérison.** Rend 1d8 pv, +1/niv., à 6 m à la ronde.
6 **Guérison suprême.** Soigne dégâts, maladies et troubles mentaux.
7 **Régénération.** Fait repousser les membres tranchés.
8 **Guérison suprême de groupe.** Comme *guérison suprême*, mais sur plusieurs sujets.
9 **Résurrection suprême.** Comme *résurrection*, sans avoir besoin du corps.

Domaine de la guerre

Pouvoir accordé : le personnage gagne les dons Maniement des armes de guerre (si nécessaire) et Arme de prédilection avec une arme de guerre ou de combat au corps à corps de taille P ou M de son choix.

Sorts du domaine de la guerre

1 **Arme magique.** Confère un bonus de +1 à une arme.
2 **Arme spirituelle.** Arme magique attaquant d'elle-même.
3 **Panoplie magique.** Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/3 niv.
4 **Puissance divine.** Bonus à l'attaque, 18 de Force et +1 pv/niv.
5 **Colonne de feu.** Feu divin (1d6 pts de dégâts/niv.).
6 **Barrière de lames.** Lames infligeant 1d6 pts de dégâts/niv.
7 **Mot de pouvoir étourdissant.** Étourdit pour 150 pv de créatures.
8 **Mot de pouvoir aveuglant.** Aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.
9 **Mot de pouvoir mortel.** Tue un adversaire puissant ou plusieurs faibles.

Domaine des héros

Pouvoir accordé : le chaman peut, une fois par jour, ajouter son niveau de chaman à un jet d'attaque.

Sorts du domaine des héros

1 **Faveur divine.** Confère un bonus de +1/3 niv. (attaque et dégâts).
2 **Force de taureau.** Confère 1d4+1 pts de Force pendant 1 h/niv.
3 **Protection contre les énergies destructives.** Absorbe 12 pts de dégâts/niv. infligés par le type d'énergie choisi.
4 **Puissance divine.** Bonus à l'attaque, 18 de Force et +1 pv/niv.
5 **Force du colosse.** Accroît la taille du PJ et lui confère +4 en Force.
6 **Peau de pierre.** Bloque les attaques physiques.
7 **Transformation de Tenser.** Le PJ gagne des bonus au combat.
8 **Taille gigantesque*.** Le lanceur de sorts est d'une taille TG ou supérieure.
9 **Changement de forme.** Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/rd).

Domaines des mânes

Pouvoir accordé : le chaman contrôle ou repousse les esprits comme un prêtre mauvais repousse les morts-vivants. Il peut utiliser cette aptitude (modificateur de Charisme + 3) fois par jour.

Sorts du domaine des mânes

1 **Bénédiction.** Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
2 **Communion avec les esprits*.** Un esprit répond à une question/deux niv.
3 **Substitution mystique*.** La moitié des dégâts reçus par le lanceur de sorts sont subis par la représentation d'une divinité ou d'un esprit.
4 **Allié spirituel*.** Échange de bons procédés avec un esprit ayant 8 DV.
5 **Communion avec les esprits dominants*.** N'importe quel esprit répond à une question/ niv.
6 **Allié spirituel intermédiaire*.** Comme *allié spirituel*, mais l'esprit a 16 DV.
7 **Décret.** Tue, paralyse, ralentit ou assourdit les cibles non loyales.
8 **Allié spirituel suprême*.** Comme *allié spirituel*, mais l'esprit a 24 DV.
9 **Portail.** Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.

Domaine du métal

Pouvoir accordé : le chaman peut invoquer *rejet d'élémentaire* (*métal*), un pouvoir magique qui offre à la créature touchée (lui y compris) un bonus de réduction de dégâts de 1/– contre les armes métalliques et les effets des sorts de ce domaine. Ce pouvoir réduit d'un point les dégâts subis à la suite d'attaques de ce type. Utiliser ce pouvoir constitue une action simple. Ce *rejet d'élémentaire* (*métal*) est un effet magique d'abjuration qui produit ses effets pendant 1 mn + 1 mn/niveau et qui peut être utilisé une fois par jour.

Sorts du domaine du métal

1 **Foulard de fer*.** Un foulard de soie devient une arme à distance qui inflige 1d8+1 pts de dégâts/ niv.
2 **Métal brûlant.** Chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
3 **Ferromagnétisme*.** Attire les objets de fer ou de métal vers le lanceur de sorts.
4 **Rouille.** Fait rouiller le métal d'un simple contact.
5 **Mur de fer.** 30 pts de résistance/4 niv. Peut être façonné.
6 **Barrière de lames.** Lames infligeant 1d6 pts de dégâts/niv.
7 **Glissement de terrain.** Fait apparaître tranchées ou collines.
8 **Éloignement du métal et de la pierre.** Repousse le métal et la pierre.
9 **Corps de fer.** Le corps du PJ se transforme en fer vivant.

Domaine de la nature

Pouvoir accordé : le chaman contrôle ou repousse les animaux normaux ou les créatures végétales comme un prêtre maléfique contrôle ou repousse les morts-vivants. Il peut utiliser cette aptitude (modificateur de Charisme + 3) fois par jour.

Sorts du domaine de la nature

1 **Transe*.** Permet de méditer pour obtenir des informations sur les esprits de l'endroit.
2 **Communion avec les esprits*.** Un esprit répond à une question/deux niv.
3 **Possession animale*.** L'esprit du lanceur de sorts entre dans le corps d'un animal et le contrôle.
4 **Rejet élémentaire*.** Repousse les élémentaires.
5 **Communion avec les esprits dominants*.** N'importe quel esprit répond à une question/ niv.
6 **Voie végétale.** Le PJ entre dans une plante et ressort par une autre.
7 **Contrôle du climat.** Modifie le climat local.
8 **Métamorphose animale.** 1 allié/niv. se transforme en animal choisi.
9 **Changement de forme.** Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/rd).

Domaine de la pierre

Pouvoir accordé : le chaman peut invoquer *rejet d'élémentaire* (*pierre*), un pouvoir magique qui offre à la créature touchée (lui y compris) un bonus de réduction de dégâts de 5/– contre les armes de pierre, les créatures (telles qu'élémentaire de la Terre, gargouille, golem d'argile et de pierre) et les effets des sorts de ce domaine ou contre les dégâts dus à une chute au sol ou sur des rochers. Ce pouvoir réduit de cinq points les dégâts subis à la suite d'attaques de ce type. Utiliser ce pouvoir constitue une action simple. Ce *rejet d'élémentaire* (*pierre*) est un effet magique d'abjuration qui produit ses effets pendant 1 mn + 1 mn/niveau et qui peut être utilisé une fois par jour.

Sorts du domaine de la pierre

1 **Pierre magique.** Trois projectiles ; +1 à l'attaque, 1d6+1 pts de dégâts.
2 **Grêle de pierre*.** Attaque à distance infligeant 1d3 pts de dégâts/niv.
3 **Façonnage de la pierre.** Permet de modeler la pierre.
4 **Pierres acérées.** 1d8 pts de dégâts, *lenteur* possible.
5 **Mur de pierre.** 20 pts de résistance/4 niv. Peut être façonné.
6 **Peau de pierre.** Bloque les attaques physiques.

7 **Statue.** Le sujet peut se statufier à volonté.
8 **Tremblement de terre.** Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niv.
9 **Nuée d'élémentaires †.** Appelle plusieurs élémentaires de la Terre.
† Lancé comme un sort de terre uniquement.

Domaine des rivières

Pouvoir accordé : le chaman nage comme un poisson, mais ne peut pas respirer sans un coup de pouce magique. Sa vitesse de base est de 10 m. Le chaman n'a pas à faire de jets de Natation et bénéficie d'un bonus de +8 aux jets de Natation effectués pour accomplir une action particulière ou éviter un danger spécifique. Il peut toujours choisir de « faire 10 » à ces jets, même s'il est pressé ou menacé pendant qu'il nage. Il peut également courir en nageant pourvu qu'il le fasse en ligne droite.

Sorts du domaine des rivières

1 **Brume de dissimulation.** Le PJ est entouré de brouillard.
2 **Animation de l'eau*.** Transforme une quantité d'eau de taille P ou inférieure en un objet animé.
3 **Respiration aquatique.** Permet de respirer sous l'eau.
4 **Contrôle de l'eau.** Modifie le niveau de l'eau ou écarte les flots.
5 **Tempête de grêle.** 5d6 pts de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
6 **Bélier d'eau*.** Crée une vague qui inflige 1d8 pts de dégâts/deux niv. et une charge à mains nues.
7 **Brume acide.** Brouillard infligeant des dégâts (acide).
8 **Flétrissure.** 1d8 pts de dégâts/niv. dans un rayon de 10 m.
9 **Nuée d'élémentaires †.** Appelle plusieurs élémentaires de l'Eau.
† Lancé comme un sort d'eau uniquement.

Domaine de la violence

Pouvoir accordé : le chaman dispose du pouvoir surnaturel châtiment, qui lui permet de faire une seule attaque au corps à corps avec un bonus de +4 et un bonus de dégâts égal à son niveau de chaman (s'il touche). Il doit déclarer son intention d'utiliser ce pouvoir avant d'effectuer son attaque. Il peut l'utiliser une fois par jour.

Sorts du domaine de la violence

1 **Arme prédestinée*.** Prépare une arme pour affronter un adversaire particulier.
2 **Fracassement.** Endommage objets ou créatures cristallines.
3 **Rudoiement*.** Inflige de 2d6 à 5d6 pts de dégâts aux créatures d'un alignement différent et les rend sourdes pour 1d4 round(s).
4 **Cri.** Assourdit les victimes et leur inflige 2d4 pts de dégâts.
5 **Cercle de douleur.** Inflige 1d8 pts de dégâts, +1/niv. à 6 m à la ronde.
6 **Mise à mal.** La cible perd tous ses pv sauf 1d4.
7 **Destruction.** Tue la cible et détruit son corps.
8 **Tremblement de terre.** Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niv.
9 **Implosion.** Tue une créature par round.

Domaine du voyage

Pouvoirs accordés : le chaman peut, pendant (niveau de chaman) rounds (par jour), agir normalement, même s'il est soumis à des effets magiques restreignant ses capacités de mouvement. Cet effet, similaire à celui du sort *liberté de mouvement*, prend effet immédiatement et dure jusqu'à ce que le PJ n'en ait plus besoin (ou jusqu'à ce que sa durée quotidienne soit épuisée). C'est un pouvoir surnaturel.
Sens de la nature est une compétence de classe.

Sorts du domaine du voyage

1 **Repli expéditif.** Double la vitesse de déplacement.
2 **Localisation d'objet.** Indique la direction de l'objet cherché.
3 **Vol.** Le sujet vole à la vitesse de 30 m.
4 **Porte dimensionnelle.** Téléporte le PJ et jusqu'à 250 kg.
5 **Téléportation.** Transporte instantanément le PJ où il veut.
6 **Orientation.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
7 **Téléportation sans erreur.** Comme *téléportation*, sans risque d'erreur.
8 **Porte de phase.** Passage invisible au travers du bois ou de la pierre.
9 **Projection astrale.** Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.

Sorts de shugenja

Sorts de shugenja du niveau 0

Tous **Détection de la magie.** Détecte effets et objets magiques à 20 m à la ronde.
Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.
Air **Assistance divine.** +1 à un jet d'attaque, de sauvegarde ou de compétence.
Hébétement. Fait perdre 1 action à la cible.
Repérage. Le PJ sait où se trouve le nord.
Son imaginaire. Sons illusoires.
Eau **Création d'eau.** Crée 8 litres d'eau pure/niv.
Détection du poison. Détecte le poison chez 1 créature ou 1 petit objet.
Purification de nourriture et d'eau. Purifie 30 dm^3 /niv. de nourriture et d'eau.
Soins superficiels. Rend 1 pv à la cible.
Feu **Destruction de mort-vivant.** 1d6 pts de dégâts à un mort-vivant.
Illumination. Aveugle la cible (-1 au jet d'attaque).
Lumière. Fait briller un objet comme une torche.
Lumières dansantes. Crée torches ou autres lueurs illusoires.
Terre **Manipulation à distance.** Permet de déplacer 2,5 kg à distance.
Réparation. Répare sommairement un objet.
Résistance. Confère +1 aux jets de sauvegarde.
Stimulant. Confère 1 pv temporaire à la cible.

Sorts de shugenja du 1er niveau

Tous **Endurance aux énergies destructives.** Protège (-5 pts de dégâts/rd) contre un type d'énergie.
Air **Changement d'apparence.** Modifie l'aspect du PJ.
Détection des collets et des fosses. Détecte pièges naturels ou primitifs.
Feuille morte. Ralentit la chute.
Image silencieuse. Illusion visuelle mineure.
Repli expéditif. Double la vitesse de déplacement.
Sommeil. Endort 2d4 DV de créatures.
Eau **Amitié avec les animaux.** Permet de gagner l'amitié des animaux.
Bénédiction. Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
Brume de dissimulation. Le PJ est entouré de brouillard.
Détection de la Souillure*. Révèle la présence de la Souillure chez des créatures ou sur des objets.
Regain d'assurance. +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur (un sujet, +1/4 niv.)
Soins légers. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niv. (max. +5).
Feu **Décharge électrique.** 1d8 pts de dégâts, +1/niv. (électricité).
Frayeur. La cible s'enfuit pendant 1d4 rds.
Hypnose. Fascine 2d4 DV de créatures.
Lueur féerique. Illumine le sujet (annule *flou*, camouflage, etc.).
Mains brûlantes. 1d4 pts de dégâts/niv. (feu, max. 5d4).
Terre **Arme magique.** Confère un bonus de +1 à une arme.

Bouclier de la foi. Aura conférant un bonus de parade de +2 (ou plus).
Passage sans traces. Les sujets (1/niv.) ne laissent pas de traces.
Pierre magique. Trois projectiles ; +1 à l'attaque, 1d6+1 pts de dégâts.
Protection contre la Souillure*. Bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche les tentatives de contrôle mental, repousse les oni.
Sanctuaire. Les adversaires ne peuvent pas attaquer le PJ, et inversement.

SORTS DE SHUGENJA DU 2E NIVEAU

Tous **Résistance aux énergies destructives.** Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 12 pts de dégâts par round.
Air **Détection de pensées.** Permet « d'écouter » les pensées superficielles.
Image imparfaite. Comme *image silencieuse*, plus sons limités.
Lévitation. La cible monte ou descend au gré du PJ.
Ombres complices*. Bonus de +20 aux jets de Discrétion dans les zones sombres.
Silence. Étouffe tout bruit dans un rayon de 5 m.
Yari de l'air*. Arme d'attaque au corps à corps infligeant 1d8+1 pts de dégâts/deux niv.
Eau **Bo de l'eau*.** Arme d'attaque au corps à corps infligeant 1d8+1 pts de dégâts/deux niv.
Délivrance de la paralysie. Délivre de la paralysie, des sorts *immobilisation* et *lenteur*.
Localisation d'objet. Indique la direction de l'objet cherché.
Ralentissement du poison. Neutralise le poison pendant 1 h/niv.
Restauration partielle. Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 pts de caractéristique perdus.
Soins modérés. Rend 2d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +10).
Feu **Flammes.** 1d4 pts de dégâts, +1/2 niv., contact ou lancer.
Grâce féline. Confère 1d4+1 pts de Dex pendant 1 h/niv.
Lame de feu. Attaque infligeant 1d8 pts de dégâts, +1/2 niv.
Métal brûlant. Chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
Sphère de feu. Roule au sol, 2d6 pts de dégâts, dure 1 rd/niv.
Terre **Endurance.** Confère 1d4+1 pts de Constitution pendant 1 h/niv.
Force de taureau. Confère 1d4+1 pts de Force pendant 1 h/niv.
Immobilisation de personne. Immobilise une personne pour 1 rd/niv.
Peau d'écorce. Confère un bonus d'armure naturelle de +3 (ou plus).
Réparation intégrale. Répare totalement un objet.
Tetsubo de la terre*. Arme d'attaque au corps à corps infligeant 1d10+1 pts de dégâts/deux niv.

SORTS DE SHUGENJA DU 3E NIVEAU

Tous **Convocation d'alliés naturels III.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ. *Les shugenja ne peuvent utiliser ce sort que pour invoquer un élémentaire de taille P.*
Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.
Glyphe de garde. Inscription affectant ceux qui la touchent.
Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 pts de dégâts/niv. infligés par le type d'énergie choisi.
Air **Bourrasque.** Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.
Clairaudience/clairvoyance. Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 mn/niv.
Image accomplie. Comme *image silencieuse*, plus sons, odeurs et température.
Invisibilité. Sujet invisible pendant 10 mn/niv. ou jusqu'à ce qu'il attaque.
Mur de vent. Détourne projectiles, regards et créatures de taille modeste.
Rapidité. Action partielle supplémentaire et +4 à la CA.
Eau **Délivrance des malédictions.** Libère des malédictions.
Guérison de la cécité/surdité. Soigne la cécité ou la surdité.
Guérison des maladies. Guérit tous les maux du sujet.
Respiration aquatique. Permet de respirer sous l'eau.
Marche sur l'onde. Permet de marcher sur l'eau.
Soins importants. Rend 3d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +15).
Feu **Affûtage.** Double les chances de porter un coup critique.
Ailes de feu*. Les bras du jeteur de sorts deviennent des ailes de feu ; il peut voler ou mettre le feu avec.
Appel de la foudre. Dirige les éclairs (1d10 pts de dégâts/niv.) pendant les tempêtes.
Lumière brûlante. 1d8 pts de dégâts/2 niv. ; plus contre les morts-vivants.
Lumière du jour. Vive lumière sur 20 m de rayon.
Terre **Arme magique supérieure.** Confère un bonus de +1/3 niv. à une arme (+5 max.).
Cercle magique contre la Souillure*. Comme *protection contre la Souillure*, mais rayon de 3 m et 10 mn/niv.
Croissance végétale. Fait pousser la végétation, améliore son rendement.
Façonnage de la pierre. Permet de modeler la pierre.
Fusion dans la pierre. Permet d'entrer dans la pierre.
Prière. +1 pour les alliés à presque tous leurs jets, -1 pour les adversaires.

SORTS DE SHUGENJA DU 4E NIVEAU

Air **Détection de la scrutation.** Détecte l'espionnage magique.
Détection du mensonge. Révèle les mensonges délibérés.
Marche dans les airs. Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.
Mur illusoire. Mur, plancher ou plafond illusoire.
Terrain hallucinatoire. Transforme un type de terrain en un autre (champ en forêt, etc.).
Eau **Contrôle de l'eau.** Modifie le niveau de l'eau ou écarte les flots.
Localisation de créature. Indique la direction d'une créature connue.
Neutralisation du poison. Rend le poison inoffensif.
Restauration. Rend niv. et pts de caractéristique perdus.
Soins intensifs. Rend 4d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +20).
Feu **Bouclier de feu.** Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.
Éclair. 1d6 pts de dégâts/niv. (électricité).
Extinction des feux. Éteint les feux non magiques ou un objet magique.
Flèches enflammées. Permet de tirer des projectiles enflammés (dégâts supplémentaires) ou des traits de feu (4d6 chacun).
Mur de feu. 2d4 pts de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m. 2d6, +1/niv., en cas de traversée.
Terre **Frappe de jade*.** Inflige des dégâts et aveugle les créatures de l'Outremonde.
Immunité contre les sorts. Immunise le sujet contre un sort/quatre niv.
Pierres acérées. 1d8 pts de dégâts, *lenteur* possible.
Protection contre la mort. Immunise contre les sorts de mort.
Renvoi. Force une créature à repartir dans son plan natal.

SORTS DE SHUGENJA DU 5E NIVEAU

Tous **Communion avec la nature.** Permet de connaître les environs (1,5 km/niv.)
Convocation d'alliés naturels V. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ. *Les shugenja ne peuvent utiliser ce sort que pour invoquer un élémentaire de taille M.*
Air **Contrôle des vents.** Modifie la direction et la force du vent.
Image prédéterminée. Comme *image accomplie*, mais sans concentration.

	Invisibilité suprême. Comme *invisibilité*, mais continue quand le sujet attaque.
	Mirage. Comme *terrain hallucinatoire*, plus structures artificielles.
	Porte dimensionnelle. Téléporte le PJ et jusqu'à 250 kg.
Eau	**Cercle de guérison.** Rend 1d8 pv, +1/niv. à 6 m à la ronde.
	Force du colosse. Accroît la taille du PJ et lui confère +4 en Force.
	Mur de glace. Mur plan ayant 15 pts de résistance, +1/niv., ou hémisphère permettant d'emprisonner des créatures.
	Pénitence. Permet au sujet d'expier ses fautes.
	Scrutation. Permet d'espionner le sujet à distance.
Feu	**Cercle de feu*.** Les flammes infligent 1d8+1 pts de dégâts/niv. dans toutes les directions.
	Colonne de feu. Feu divin (1d6 pts de dégâts/niv.).
	Confusion. Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 rd/niv.
	Débilité. L'Intelligence de la cible tombe à 1.
	Souffle enflammé*. Le lanceur de sorts peut cracher le feu une fois/rd ; les flammes infligent 1d8 pts de dégâts/ deux niv. (max. 10d8) à une cible située à moins de 5 m.
Terre	**Mur de fer.** 30 points de résistance /4 niv. Peut être façonné.
	Mur de pierre. 20 pts de résistance/4 niv. Peut être façonné.
	Passe-muraille. Permet de traverser un mur de 30 cm d'épaisseur/niv.
	Rejet de la Souillure*. Bonus de +4 contre les attaques.
	Résistance à la magie. Le sujet gagne une RM de 12, +1/niv.

SORTS DE SHUGENJA DU 6E NIVEAU

Tous	**Convocation d'alliés naturels VI.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ. *Les shugenja ne peuvent utiliser ce sort que pour invoquer un élémentaire de taille* G.
	Dissipation suprême. Comme *dissipation de la magie*, mais à +20.
Air	**Brume mortelle.** Tue les créatures de 3 DV ou moins; celles de 4–6 DV meurent en cas de jet de sauvegarde raté.
	Image permanente. Comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.
	Téléportation. Transporte instantanément le PJ où il veut.
	Vent divin. Transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement.
	Voile. Change l'aspect d'un groupe de créatures.
Eau	**Bélier d'eau*.** Crée une vague qui inflige 1d8 pts de dégâts/ deux niv. et une charge à mains nues.
	Contrôle du climat. Modifie le climat local.
	Guérison suprême. Soigne dégâts, maladies et troubles mentaux.
	Prévoyance. Déclenche un autre sort sous condition.
	Vision lucide. Permet de voir les choses telles qu'elles sont.
Feu	**Colère aveugle*.** Aveugle les créatures situées à moins de 3 m.
	Feux purificateurs*. La cible est la proie de flammes magiques et devient une arme redoutable.
	Germes de feu. Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes.
	Glyphe de garde divin. Comme *glyphe de garde*, mais avec un sort du 6e niveau ou des dégâts de 10d8 max.
Terre	**Bannissement.** Bannit 2 DV/niv. de créatures extraplanaires.
	Glissement de terrain. Fait apparaître tranchées ou collines.
	Peau de pierre. Bloque les attaques physiques.
	Pierres commères. Permet de communiquer avec la pierre.
	Zone d'antimagie. Réprime toute magie à moins de 3 m.

SORTS DE SHUGENJA DU 7E NIVEAU

Tous	**Convocation d'alliés naturels VII.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ. *Les shugenja ne peuvent utiliser ce sort que pour invoquer un élémentaire de taille* TG.
Air	**Double illusoire.** Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.
	Image programmée. Comme *image accomplie*, mais déclenchée par condition.
	Invisibilité de groupe. Comme *invisibilité*, mais sujets multiples.
	Téléportation d'objet. Comme *téléportation*, mais sur un objet.
Eau	**Restauration suprême.** Comme *restauration*, mais rend tous les niveaux et points de caractéristique perdus.
	Résurrection. Ramène un mort à la vie.
	Scrutation ultime. Comme *scrutation*, mais plus loin et plus longtemps.
	Voix des kami*. Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les créatures porteuses de la Souillure.
Feu	**Éclair multiple.** 1d6 pts de dégâts/niv. ; éclairs secondaires.
	Rayon de soleil. Aveugle et inflige 3d6 pts de dégâts.
	Tempête de feu. 1d6 pts de dégâts/niv.
Terre	**Désintégration.** Fait disparaître un objet ou une créature.
	Renvoi des sorts. Retourne 1d4+6 niv. de sorts à l'envoyeur.
	Statue. Le sujet peut se statufier à volonté.
	Tombe de jade*. Emprisonne et blesse les créatures de l'Outremonde.

SORTS DE SHUGENJA DU 8E NIVEAU

Tous	**Convocation d'alliés naturels VIII.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ. *Les shugenja ne peuvent utiliser ce sort que pour invoquer un élémentaire noble.*
Air	**Cyclone.** Inflige des dégâts et peut soulever les petites créatures.
	Écran. Empêche de voir dans une zone, même par *scrutation*.
	Téléportation sans erreur. Comme *téléportation*, sans risque d'erreur.
Eau	**Guérison suprême de groupe.** Comme *guérison suprême*, mais sur plusieurs sujets.
	Localisation suprême. Localise précisément une créature ou un objet.
	Régénération. Fait repousser les membres tranchés.
Feu	**Explosion de lumière.** Aveugle à moins de 3 m, 3d6 pts de dégâts.
	Mot de pouvoir aveuglant. Aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.
	Nuage incendiaire. Nuage infligeant 4d6 pts de dégâts/rd (feu).
Terre	**Entrave.** Diverses possibilités pour emprisonner une créature.
	Protection contre les sorts. Confère un bonus de résistance de +8.
	Tremblement de terre. Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niv.

SORTS DE SHUGENJA DU 9E NIVEAU

Tous	**Convocation d'alliés naturels IX.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ. *Les shugenja ne peuvent utiliser ce sort que pour invoquer un seigneur élémentaire.*
	Nuée d'élémentaires. Appelle plusieurs élémentaires.
Air	**Cercle de téléportation.** Amène qui entre dans le cercle vers une destination programmée.
Eau	**Résurrection suprême.** Comme *résurrection*, sans avoir besoin du corps.
Feu	**Nuée de météores.** 24d6 pts de dégâts (feu), plus explosions.
Terre	**Aversion.** Objet ou lieu repoussant certaines créatures.

ÉCOLES DE MAGIE POUR SHUGENJA

SORTS DE L'ÉCOLE DE LA FAMILLE AGASHA (CLAN DU PHÉNIX)

0	**Illumination.** Aveugle la cible (- 1 au jet d'attaque).
1	**Mains brûlantes.** 1d4 pts de dégâts/niv. (feu, max. 5d4).
2	**Flammes.** 1d4 pts de dégâts, +1/2 niv., contact ou lancer.

3 **Lumière brûlante.** 1d8 pts de dégâts/2 niv. ; plus contre les morts-vivants.
4 **Boule de feu †.** 1d6 pts de dégâts/niv. (feu), 6 m de rayon.
5 **Colonne de feu.** Feu divin (1d6 pts de dégâts/niv.).
6 **Feux purificateurs*.** La cible est la proie de flammes magiques et devient une arme redoutable.
7 **Tempête de feu.** 1d6 pts de dégâts/niv.
8 **Boule de feu à retardement †.** 1d6 pts de dégâts/niv. (feu) ; l'explosion peut être retardée un max. de 5 rds.
9 **Nuée de météores.** 24d6 pts de dégâts (feu), plus explosions.
† Ne fait normalement pas partie des listes de sorts de shugenja.

SORTS DE L'ÉCOLE DE LA FAMILLE ASAHINA (CLAN DE LA GRUE)

0 **Assistance divine.** +1 à un jet d'attaque, de sauvegarde ou de compétence.
1 **Détection des collets et des fosses.** Détecte pièges naturels ou primitifs.
2 **Détection de pensées.** Permet « d'écouter » les pensées superficielles.
3 **Clairaudience/clairvoyance.** Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 mn/niv.
4 **Divination †.** Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
5 **Communion avec la nature.** Permet de connaître les environs (1,5 km/niv.).
6 **Orientation †.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
7 **Mythes et légendes †.** Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.
8 **Vision mystique †.** Comme *mythes et légendes*, mais plus rapide.
9 **Prémonition †.** « Sixième sens » avertissant le PJ en cas de danger.
† Ne fait normalement pas partie des listes de sorts de shugenja.

SORTS DE L'ÉCOLE DE LA FAMILLE IUCHI (CLAN DE LA LICORNE)

0 **Détection de la magie.** Détecte effets et objets magiques à 20 m à la ronde.
1 **Regain d'assurance.** +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur (un sujet, +1/4 niv.).
2 **Flair*†.** Fait bénéficier du pouvoir extraordinaire odorat.
3 **Un et un font un*†.** L'esprit du jeteur de sorts fusionne avec celui de sa monture.
4 **Récupération*†.** Annule la fatigue comme un repos de 8 heures.
5 **Brume de pureté*†.** Crée une brume purificatrice qui débarrasse l'air de la fumée, la poussière et des poisons.
6 **Contrôle du climat.** Modifie le climat local.
7 **Scrutation ultime.** Comme *scrutation*, mais plus loin et plus longtemps.
8 **Flétrissure†.** 1d8 pts de dégâts/niv. dans un rayon de 10 m.
9 **Le grand tertre†.** Appelle 1d4+2 tertres errants luttant pour le PJ.
† Ne fait normalement pas partie des listes de sorts de shugenja.

SORTS DE L'ÉCOLE DE LA FAMILLE KITSU (CLAN DU LION)

0 **Soins superficiels.** Rend 1 pv à la cible.
1 **Soins légers.** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niv. (max. +5).
2 **Communion avec les esprits*†.** Un esprit répond à une question/deux niv.
3 **Soins importants.** Rend 3d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +15).
4 **Soins intensifs.** Rend 4d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +20).
5 **Communion avec les esprits dominants*†.** N'importe quel esprit répond à une question/ niv.
6 **Guérison suprême.** Soigne dégâts, maladies et troubles mentaux.
7 **Résurrection.** Ramène un mort à la vie.
8 **Guérison suprême de groupe.** Comme *guérison suprême*, mais sur plusieurs sujets.
9 **Capture d'âme †.** Retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa *résurrection*.
† Ne fait normalement pas partie des listes de sorts de shugenja.

SORTS DE L'ÉCOLE DE LA FAMILLE KUNI (CLAN DU CRABE)

0 **Résistance.** Confère +1 aux jets de sauvegarde.
1 **Arme magique.** Confère un bonus de +1 à une arme.
2 **Tetsubo de la terre*.** Arme d'attaque au corps à corps infligeant 1d10+1 pts de dégâts/deux niv.
3 **Arme magique supérieure.** Confère un bonus de +1/3 niv. à une arme (+5 max.).
4 **Renvoi.** Force une créature à repartir dans son plan natal.
5 **Rejet de la Souillure*.** Bonus de +4 contre les attaques.
6 **Bannissement.** Bannit 2 DV/niv. de créatures extraplanaires.
7 **Tombe de jade*.** Emprisonne et blesse les créatures de l'Outremonde.
8 **Entrave.** Diverses possibilités pour emprisonner une créature.
9 **Emprisonnement †.** Emprisonne la victime au centre de la Terre.
† Ne fait normalement pas partie des listes de sorts de shugenja.

SORTS DE L'ÉCOLE DE LA FAMILLE SOSHI (CLAN DU SCORPION)

0 **Hébétement.** Fait perdre une action à la cible.
1 **Changement d'apparence.** Modifie l'aspect du PJ.
2 **Ombres complices*.** Bonus de +20 aux jets de Discrétion dans les zones sombres.
3 **Invisibilité.** Sujet invisible pendant 10 mn/niv. ou jusqu'à ce qu'il attaque.
4 **Marche dans les airs.** Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.
5 **Invisibilité suprême.** Comme *invisibilité*, mais continue quand le sujet attaque.
6 **Voile.** Change l'aspect d'un groupe de créatures.
7 **Double illusoire.** Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.
8 **Écran.** Empêche de voir dans une zone, même par *scrutation*.
9 **Prémonition †.** « Sixième sens » avertissant le PJ en cas de danger.
† Ne fait normalement pas partie des listes de sorts de shugenja.

SORTS DE L'ÉCOLE DE LA FAMILLE TAMORI (CLAN DU DRAGON)

0 **Réparation.** Répare sommairement un objet.
1 **Pierre magique.** Trois projectiles ; +1 à l'attaque, 1d6+1 pts de dégâts.
2 **Ramollissement de la terre et de la pierre †.** Transforme la pierre en argile et la terre en sable ou en boue.
3 **Façonnage de la pierre.** Permet de modeler la pierre.
4 **Châtiment divin †.** Blesse et aveugle les créatures mauvaises.
5 **Transmutation de la pierre en boue †.** Affecte deux cubes de 3 m d'arête/niv.
6 **Pétrification †.** Transforme la cible en statue.
7 **Statue.** Le sujet peut se statufier à volonté.
8 **Tremblement de terre.** Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niv.
9 **Aversion.** Objet ou lieu repoussant certaines créatures.
† Ne fait normalement pas partie des listes de sorts de shugenja.

Sorts de l'école de la famille Yogo (clan du Scorpion)

0 **Résistance.** Confère +1 aux jets de sauvegarde.
1 **Protection contre la Souillure*.** Bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche les tentatives de contrôle mental, repousse les oni.
2 **Dissimulation d'objet †.** Dissimule un objet aux divinations.
3 **Cercle magique contre la Souillure*.** Comme *protection contre la Souillure*, mais rayon de 3 m et 10 mn/niv.
4 **Immunité contre les sorts.** Immunise le sujet contre un sort/quatre niv.
5 **Résistance à la magie.** Le sujet gagne une RM de 12, +1/niv.
6 **Zone d'antimagie.** Réprime toute magie à moins de 3 m.
7 **Renvoi des sorts.** Retourne 1d4+6 niv. de sorts à l'envoyeur.
8 **Protection contre les sorts.** Confère un bonus de résistance de +8.
9 **Aura de jade*†.** Bonus à la CA de +4, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts mauvais.

† Ne fait normalement pas partie des listes de sorts de shugenja.

Sorts de sohei

Sorts de sohei du 1er niveau

Anathème. Inflige un malus de -2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, entre autres choses.
Arme magique. Confère un bonus de +1 à une arme.
Arme prédestinée*. Prépare une arme pour affronter un adversaire particulier.
Aura de vulnérabilité*. Les attaques convergent vers la cible et lui infligent plus de dégâts.
Bénédiction. Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
Bouclier de la foi. Aura conférant un bonus de parade de +2 (ou plus).
Détection du Chaos/de la Loi. Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.
Endurance aux énergies destructives. Protège (-5 pts de dégâts/rd) contre un type d'énergie.
Faveur divine. Confère un bonus de +1/3 niv. (attaque et dégâts).
Imprécation. Tous les adversaires subissent -1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
Protection contre le Chaos. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
Résistance. Confère +1 aux jets de sauvegarde.
Stimulant. Confère 1 pv temporaire à la cible.

Sorts de sohei du 2e niveau

Délivrance de la paralysie. Délivre de la paralysie, des sorts *immobilisation* et *lenteur.*
Force de taureau. Confère 1d4+1 pts de Force pendant 1 h/niv.
Messager animal. Envoie un animal très petit en un lieu donné.
Protection d'autrui. Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.
Ralentissement du poison. Neutralise le poison pendant 1 h/niv.
Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 12 pts de dégâts par round.
Restauration partielle. Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 pts de caractéristique perdus.
Sens aux aguets*. La cible bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets de Perception auditive et de Détection et garde son bonus de Dex à la CA quand elle est prise au dépourvu.

Sorts de sohei du 3e niveau

Arme magique supérieure. Confère un bonus de +1/3 niv. à une arme (+5 max.).
Cercle magique contre le Chaos. Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 mn/niv.
Détection du mensonge. Révèle les mensonges délibérés.
Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.
Force mentale*. La cible bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets de Volonté.
Prière. +1 pour les alliés à presque tous leurs jets, -1 pour les adversaires.
Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 pts de dégâts/niv. infligés par le type d'énergie choisi.
Rudoiement*. Inflige de 2d6 à 5d6 pts de dégâts aux créatures d'un alignement différent et les rend sourdes pour 1d4 round(s).

Sorts de sohei du 4e niveau

Courroux de l'ordre. Blesse et étourdit les créatures chaotiques.
Détection des métamorphes*. Perce à jour les créatures déguisées et les change-forme.
Épuisement*. Fatigue la créature touchée.
Immunité contre les sorts. Immunise le sujet contre un sort/quatre niv.
Jeûne magique*. La cible n'a plus besoin de boire ou manger pendant 6h/niv.
Liberté de mouvement. La cible bouge normalement malgré les entraves.
Neutralisation du poison. Rend le poison inoffensif.
Protection contre la mort. Immunise contre les sorts de mort.
Puissance divine. Bonus à l'attaque, 18 de Force et +1 pv/niv.
Récupération*. Annule la fatigue comme un repos de 8 heures.
Rejet du Chaos. +4 contre les attaques des créatures chaotiques.
Restauration. Rend niv. et pts de caractéristique perdus.

Sorts de wu jen

Sorts de wu jen du niveau 0 (tours de magie)

Eau **Rayon de givre.** Rayon infligeant 1d3 pts de dégâts.
Feu **Illumination.** Aveugle la cible (-1 au jet d'attaque).
Lumières dansantes. Crée torches ou autres lueurs illusoires.
Destruction de mort-vivant. 1d6 pts de dégâts à un mort-vivant.
Détection de la magie. Détecte effets et objets magiques à 20 m à la ronde.
Détection du poison. Détecte le poison chez une créature ou un petit objet.
Hébétement. Fait perdre une action à la cible.
Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.
Lumière. Fait briller un objet comme une torche.
Manipulation à distance. Télékinésie limitée (2,5 kg max.).
Ouverture/fermeture. Ouvre ou ferme portes, fenêtres ou objets.
Prestidigitation. Tours de passe-passe.
Réparation. Répare sommairement un objet.
Résistance. Confère +1 aux jets de sauvegarde.
Signature magique. Inscrit la rune personnelle du PJ (visible ou non).
Son imaginaire. Sons illusoires.

Sorts de wu jen du 1er niveau

Tous **Endurance aux énergies destructives.** Protège (-5 pts de dégâts/rd) contre un type d'énergie.

Explosion élémentaire*. La cible explose en projetant de l'énergie élémentaire pure (bois, métal, pierre, feu ou eau).

Bois **Animation du bois***. Comme *animation d'objet*, mais affecte un objet en bois de taille P ou inférieure.

Volte-face*. Une arme de taille G à manche de bois se retourne contre son porteur.

Eau **Brume de dissimulation.** Le PJ est entouré de brouillard.

Venin du cobra*. Permet de cracher du venin dans un cône de 3 m ; perte de 1d3 pts de Con.

Feu **Dégel***. Fait fondre la neige et la glace ou inflige 2d6 pts de dégâts aux créatures du froid.

Échelle de fumée*. Transforme de la fumée en une échelle de 3 m/niv.

Regard de braise*. Les yeux du lanceur de sorts brillent et éclairent ; s'il concentre son regard, les objets prennent feu.

Métal **Arme magique.** Confère un bonus de +1 à une arme.

Foulard de fer*. Un foulard de soie devient une arme à distance qui inflige 1d8+1 pts de dégâts/ niv.

Terre **Grêle de pierre***. Attaque à distance infligeant 1d3 pts de dégâts/ niv.

Bouclier. Disque invisible ; abri partiel, immunise contre projectile magique.

Changement d'apparence. Modifie l'aspect du PJ.

Charme-personne. La cible devient l'ami du PJ.

Compréhension des langages. Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.

Convocation de monstres I. Appelle une créature luttant pour le PJ.

Corde animée. Une corde bouge sur ordre du PJ.

Coup au but. Confère +20 au prochain jet d'attaque.

Détection du Chaos/du Mal/du Bien/ de la Loi. Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.

Échange muet*. La cible comprend un message que le lanceur de sorts n'exprime pas par la parole.

Hypnose. Fascine 2d4 DV de créatures.

Image silencieuse. Illusion visuelle mineure.

Lancer de précision*. Double le facteur de portée des armes.

Lumière spectrale*. Crée une lueur verte fantomatique qui provoque la peur.

Message. Conversation à distance.

Pattes d'araignée. Permet de grimper aux murs.

Projectile magique. 1d4+1 pts de dégâts, 1 projectile/2 niv. au-delà du niveau 1 (max. 5).

Protection contre le Chaos/le Mal/le Bien/la Loi. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.

Saut. Confère un bonus de +30 aux jets de Saut.

Serviteur invisible. Force invisible obéissant au PJ.

Sommeil. Endort 2d4 DV de créatures.

Squamifère*. Fait bénéficier d'un bonus d'armure naturelle à la CA de +2.

Ventriloquie. Permet de parler à distance pendant 1 mn/niv.

Verrouillage. Bloque une porte.

SORTS DE WU JEN DU 2E NIVEAU

Tous **Résistance aux énergies destructives.** Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 12 pts de dégâts par round.

Bois **Distorsion du bois.** Tord le bois (manche d'arme, planche, porte, etc.).

Façonnage du bois. Permet de modeler le bois.

Eau **Animation de l'eau***. Transforme une quantité d'eau de taille P ou inférieure en un objet animé.

Nage*. Le sujet nage comme un poisson.

Nappe de brouillard. Brume gênant la visibilité.

Souffle de glace*. Cône de glace infligeant 1d6 pts de dégâts temporaires/deux niv. et des gelures.

Trait de glace*. Une dague de glace inflige 1d8 pts de dégâts (froid) et la perte de deux points de Dex.

Feu **Grâce féline.** Confère 1d4+1 pts de Dex pendant 1 h/niv.

Pyrotechnie. Transforme un feu en épaisse fumée ou en vive lumière.

Shuriken de feu*. Permet de lancer au moins 3 shuriken de feu infligeant chacun un point de dégâts + 1d4 pts de dégâts (feu).

Métal **Foulard d'enchevêtrement***. Un foulard enchevêtre un adversaire.

Pluie d'aiguilles*. Attaque à distance infligeant 1d4 pts de dégâts/niv. à (niveau de lanceur de sorts) créatures.

Protection contre les projectiles. Immunise contre la plupart des attaques à distance.

Terre **Endurance.** Confère 1d4+1 pts de Constitution pendant 1 h/niv.

Force de taureau. Confère 1d4+1 pts de Force pendant 1 h/niv.

Convocation de monstres II. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

Corde enchantée. Huit créatures peuvent se cacher dans un espace extra-dimensionnel.

Déblocage. Ouvre les portes fermées, même par magie.

Défiguration*. Le visage de la cible devient effrayant ; ceux qui le voient peuvent être secoués.

Détection de l'invisibilité. Révèle créatures et objets invisibles.

Détection de pensées. Permet « d'écouter » les pensées superficielles.

Détection faussée. Abuse les divinations lancées sur la cible (créature ou objet).

Flou. Chaque attaque a 20 % de chances de rater la cible.

Fouet magique*. Crée un fouet de force dont le claquement tient les animaux à distance, dont le contact les effraye ou qui peut servir d'arme.

Homochromie*. Le sujet bénéficie d'un bonus de +10 à ses jets de Discrétion.

Image imparfaite. Comme *image silencieuse*, plus sons limités.

Immobilisation de personne. Immobilise une personne pour 1 rd/niv.

Invisibilité. Sujet invisible pendant 10 mn/niv. ou jusqu'à ce qu'il attaque.

Lame fulgurante*. Crée une épée d'énergie occasionnant des dégâts de 1d6/niv.

Localisation d'objet. Indique la direction de l'objet cherché.

Lueurs hypnotiques. Fascine 2d4 DV/niv. de créatures.

Modification d'apparence. Version plus puissante de *changement d'apparence*.

Protection contre les charmes*. Bonus de +1/3 niv. aux jets de Vol. contre les effets de charme et de coercition.

Venin du crapaud*. Contact empoisonné infligeant une perte de 1d6 pts de Con, puis les mêmes dégâts 1 mn après.

Vent de murmures. Transmet un court message à 1,5 km de distance/niv.

Verrou du mage. Ferme une serrure (porte, coffre) par magie.

SORTS DE WU JEN DU 3E NIVEAU

Tous **Protection contre les énergies destructives.** Absorbe 12 pts de dégâts/niv. infligés par le type d'énergie choisi.

Bois **Croissance végétale.** Fait pousser la végétation, améliore son rendement.

Peau d'épines*. Attaques à mains nues inflige 1d6 pts de dégâts ; les créatures touchant le jeteur de sorts avec des armes naturelles ou après une attaque à mains nues subissent 1d4 pts de dégâts.

Eau **État gazeux.** Le sujet devient intangible et peut voler lentement.

Nuage nauséabond. Vapeurs nocives, 1 rd/niv.

Respiration aquatique. Permet de respirer sous l'eau.

Souffle de vapeur*. 1d6 pts de dégâts/niv. ; cône de 10 m.

Feu **Animation du feu***. Transforme un feu de taille P ou inférieure en un objet animé.
Ailes de feu*. Les bras du jeteur de sorts deviennent des ailes de feu ; il peut voler ou mettre le feu avec.
Boule de feu*. 1d6 pts de dégâts /niv. (feu), 6m de rayon.
Métal **Affûtage.** Double les chances de porter un coup critique.
Arme magique supérieure. Confère un bonus de +1/3 niv. à une arme (+5 max.).
Ferromagnétisme*. Attire les objets de fer ou de métal vers le lanceur de sorts.
Terre **Guerrier de terre cuite***. Une statuette devient un objet animé de taille M qui combat pour le lanceur de sorts.
Onde tellurique*. 1d6 pts de dégâts/niv. aux créatures sur sa trajectoire.
Cercle magique contre le Chaos/le Mal/le Bien/ la Loi. Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 mn/niv.
Communion avec les esprits*. Un esprit répond à une question/deux niv.
Convocation de monstres III. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Délivrance des malédictions. Libère des malédictions.
Déplacement. Chaque attaque a 50 % de chances de rater la cible.
Détection des métamorphes*. Perce à jour les créatures déguisées et les change-forme.
Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.
Don des langues. Permet de parler toutes les langues.
Image accomplie. Comme *image silencieuse*, plus sons, odeurs et température.
Rapidité. Action partielle supplémentaire et +4 à la CA.
Suggestion. Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ.
Texte illusoire. Seul le sujet parvient à le déchiffrer.

SORTS DE WU JEN DU 4E NIVEAU

Tous **Rejet élémentaire***. Repousse les élémentaires.
Scrutation. Permet d'espionner le sujet à distance.
Bois **Contrôle des plantes.** Permet de contrôler plantes et thallophytes.
Coquille antiplantes. Empêche les plantes animées d'approcher.
Eau **Brouillard dense.** Réduit la visibilité et gêne les déplacements.
Eau empoisonnée*. Transforme une quantité d'eau en poison d'ingestion.
Mur de glace. Mur plan ayant 15 pts de résistance, +1/niv., ou hémisphère permettant d'emprisonner des créatures.
Tempête de grêle. 5d6 pts de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
Feu **Bouclier de feu.** Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.
Mur de feu. 2d4 pts de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m. 2d6, +1/niv., en cas de traversée.
Piège à feu. L'objet piégé inflige 1d4 pts de dégâts, +1/niv.
Métal **Aiguilles empoisonnées***. Inoculent du poison : perte de 1d8 pts de Con, puis les mêmes dégâts 1 mn après ou paralyse pour 2d6 mn ou perte de 1d10 pts de Dex, puis les mêmes dégâts 1 mn après.
Épée animée*. L'arme cible du sort combat comme douée d'une vie propre.
Rouille. Fait rouiller le métal d'un simple contact.
Terre **Peau de pierre.** Bloque les attaques physiques.
Porte dimensionnelle. Téléporte le PJ et jusqu'à 250 kg.
Arrache-cœur*. Tue 1d4 créatures vivantes ayant moins de 4 DV.
Charme-monstre. Le sujet (monstre) croit être l'allié du PJ.
Confusion. Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 rd/niv.
Convocation de monstres IV. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Création mineure. Crée un objet en tissu ou en bois.
Cri. Assourdit les victimes et leur inflige 2d4 pts de dégâts.
Émotion. Fait naître une forte émotion chez le sujet.
Globe d'invulnérabilité partielle. Bloque les sorts du 1er au 3e niveau.
Invisibilité suprême. Comme *invisibilité*, mais continue quand le sujet attaque.
Lien spirituel*. Piège un esprit jusqu'à ce qu'il rende un service au lanceur de sorts.
Localisation de créature. Indique la direction d'une créature connue.
Métamorphose. Le PJ change de forme.
Métamorphose provoquée. Change la forme du sujet.
Mur d'ossements*. Fait apparaître un mur d'ossements qui peut être façonné.
Renvoi. Force une créature à repartir dans son plan natal.
Supplice*. Une douleur insurmontable fait subir à la cible un malus de -4 à ses jets d'attaque, de compétence et de caractéristique.
Tatouages animés*. Deux serpents frappent une ou deux cibles qui subissent 2d6 pts de dégâts chacune et leur inoculent leur venin (perte de 1d6 pts de Con, puis les mêmes dégâts 1 mn après).
Ténèbres vivantes*. Un nuage d'une noirceur absolue se déplace sur les ordres du lanceur de sorts.

SORTS DE WU JEN DU 5E NIVEAU

Bois **Pourriture végétale***. Fait pourrir les créatures végétales et les objets en bois, ce qui les rend inutilisable.
Eau **Cône de froid.** 1d6 pts de dégâts/niv. (froid).
Feu **Souffle enflammé***. Le lanceur de sorts peut cracher le feu un fois/rd ; les flammes infligent 1d8 pts de dégâts/ deux niv. (max. 10d8) à une cible située à moins de 5 m.
Métal **Mur de fer.** 30 pts de résistance/4 niv. Peut être façonné.
Peau de métal*. Fait bénéficier d'un bonus d'armure naturelle à la CA de +6, mais inflige un malus à la Dex de -2.
Terre **Façonnage de la pierre.** Permet de modeler la pierre.
Lion de terre cuite*. Comme *guerrier de terre cuite*, mais crée un objet animé de taille TG.
Mur de pierre. 20 pts de résistance/4 niv. Peut être façonné.
Animation des morts. Crée squelettes et zombis morts-vivants.
Cauchemar. Envoie des visions causant fatigue et perte de 10 pv.
Concentration accrue*. Fait bénéficier d'un bonus de +10 aux jets de Concentration concernant un sort déjà lancé.
Convocation de monstres V. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Création majeure. Comme *création mineure*, plus pierre et métal.
Croissance animale. Double la taille et les DV de 1 animal/2 niv.
Débilité. L'Intelligence de la cible tombe à 1.
Décorporation suprême*. Comme *décorporation*, mais l'esprit du lanceur de sorts a une plus grande liberté de manœuvre.
Domination. Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.
Épée de malchance*. Fait apparaître une épée d'énergie qui attaque les adversaires et leur fait subir un malus à leurs jets de sauvegarde à venir.
Fabrication. Transforme les matières premières en produit fini.
Factotums*. Crée 2d6+1/niv. (max. +15) *serviteurs invisibles*.
Image prédéterminée. Comme *image accomplie*, mais sans concentration.
Immobilisation de monstre. Immobilise n'importe quelle créature.
Messager aérien*. Permet d'adresser un message court à (niv.) créatures situées à (niv. x 15) km.
Mur de force. Mur immunisé contre les dégâts.
Passe-muraille. Permet de traverser un mur de 30 cm d'épaisseur/niv.
Permanence. Rend certains sorts permanents ; coûte des PX.
Songe. Envoie un message à un dormeur.
Télékinésie. Permet de déplacer 12,5 kg/niv. à distance.
Téléportation. Transporte instantanément le PJ où il veut.

Sorts de Wu Jen du 6e niveau

Bois **Bois de fer.** Rend le bois aussi dur que le fer.
Éloignement du bois. Repousse les objets en bois.
Eau **Contrôle de l'eau.** Modifie le niveau de l'eau ou écarte les flots.
Feu **Germes de feu.** Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes.
Métal **Aiguille spirituelle*.** Cloue sur place un esprit sous sa forme tangible.
Terre **Glissement de terrain.** Fait apparaître tranchées ou collines.
Pétrification. Transforme la cible en statue.
Transmutation de la pierre en chair. Ramène une créature pétrifiée à la vie.
Champ de force. Nul ne peut approcher du PJ.
Communication avec les morts. Un cadavre répond à une question/deux niv.
Contrôle du climat. Modifie le climat local.
Convocation de monstres VI. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Dissipation suprême. Comme *dissipation de la magie*, mais à +20.
Globe d'invulnérabilité renforcée. Comme *globe d'invulnérabilité partielle*, mais bloque aussi les sorts du 4e niveau.
Image permanente. Comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.
Image programmée. Comme *image accomplie*, mais déclenchée par condition.
Lien spirituel intermédiaire*. Comme *lien spirituel*, mais l'esprit a 16 DV.
Périmètre d'immobilisation*. Immobilise les humanoïdes jusqu'à ce qu'une condition précise soit remplie.
Quête. Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.
Suggestion de groupe. Comme *suggestion*, mais 1 cible/niv.
Vision lucide. Permet de voir les choses telles qu'elles sont.
Voile. Change l'aspect d'un groupe de créatures.

Sorts de Wu Jen du 7e niveau

Tous **Scrutation ultime.** Comme *scrutation*, mais plus loin et plus longtemps.
Bois **Transmutation du métal en bois.** Affecte tout métal à moins de 12 m.
Feu **Boule de feu à retardement.** 1d6 pts de dégâts/niv. (feu) ; l'explosion peut être retardée un max. de 5 rds.
Métal **Foulard de décapitation*.** Décapite la cible sur une attaque à distance réussie.
Terre **Statue.** Le sujet peut se statufier à volonté.
Communion avec les esprits dominants*. N'importe quel esprit répond à une question/ niv.
Convocation de monstres VII. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Dépérissement*. Attaque de contact faisant perdre 1 point de For et de Con/deux niv.
Désintégration. Fait disparaître un objet ou une créature.
Duplication corporelle*. Fait apparaître un double/cinq niv.
Épée des ténèbres*. Fait apparaître une épée d'énergie négative qui attaque les adversaires.
Forme éthérée. Le PJ passe dans le plan Éthéré pour 1 rd/niv.
Mot de pouvoir étourdissant. Étourdit pour 150 pv de créatures.
Second souffle*. Rend un semblant de vie (1 pv) à une créature morte.
Souhait limité. Modifie la réalité dans une certaine mesure.
Taille gigantesque*. Le lanceur de sorts est d'une taille TG ou supérieure.
Téléportation sans erreur. Comme *téléportation*, sans risque d'erreur.
Téléportation d'objet. Comme *téléportation*, mais sur un objet.

Sorts de Wu Jen du 8e niveau

Bois **Empire végétal.** Les plantes s'animent sur ordre du PJ.
Eau **Char de nuage*.** Le lanceur de sorts et ses alliés se déplacent à la vitesse de 15 km/mn.
Flétrissure. 1d8 pts de dégâts/niv. dans un rayon de 10 m.
Feu **Nuage incendiaire.** Nuage infligeant 4d6 pts de dégâts/rd (feu).
Métal **Éloignement du métal et de la pierre.** Repousse le métal et la pierre.
Terre **Tremblement de terre.** Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niv.
Attirance. Objet ou lieu attire certaines créatures.
Aversion. Objet ou lieu repoussant certaines créatures.
Concentration suprême*. Comme *concentration accrue*, mais permet de maintenir les effets d'un sort sans se concentrer consciemment.
Convocation de monstres VIII. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Cyclone. Inflige des dégâts et peut soulever les petites créatures.
Esprit impénétrable. Sujet immunisé contre les sorts mentaux.
Lien spirituel suprême*. Comme *lien spirituel*, mais l'esprit a 24 DV.
Métamorphose universelle. Transforme n'importe quoi en n'importe quoi d'autre.
Mot de pouvoir aveuglant. Aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.
Passage dans l'éther. Emmène plusieurs créatures dans le plan Éthéré.
Protection naturelle*. Protège le lanceur de sorts contre les dangers d'une situation naturelle spécifique.
Symbole. Rune magique à effets variés.
Taille minuscule*. Le lanceur de sorts est d'une taille TP ou inférieure.

Sorts de Wu Jen du 9e niveau

Feu **Feu intérieur*.** Les organes internes de la cible prennent feu.
Arrêt du temps. Seul le PJ peut agir pendant 1d4+1 rds.
Cercle de téléportation. Amène qui entre dans le cercle vers une destination programmée.
Changement de forme. Le PJ peut se transformer à l'envi (une fois/rd).
Convocation de monstres IX. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Délivrance. Libère la victime d'un *emprisonnement*.
Domination universelle. Comme *domination*, mais sur n'importe qui.
Emprisonnement. Emprisonne la victime au centre de la Terre.
Mot de pouvoir mortel. Tue un adversaire puissant ou plusieurs faibles.
Portail. Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.
Projection astrale. Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.
Souhait. Comme *souhait limité*, mais en plus puissant.

Description des sorts

Aiguilles empoisonnées

Transmutation
Niveau : wuj 4 (Métal)
Cible : une créature
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (cf. description)

Ce sort est semblable à *pluie d'aiguilles* (cf. plus loin), à la différence qu'ici les aiguilles sont enduites de poison. Le lanceur de sorts ne peut attaquer qu'une seule cible et doit réussir une attaque à distance normale pour la toucher. S'il réussit son attaque, le lanceur de sorts choisit, parmi les trois effets ci-dessous, celui qui va affecter la cible touchée.

- effet initial : perte temporaire de 1d8 point(s) de Constitution ; effet secondaire : perte temporaire de 1d8 point(s) de Constitution une minute après. La cible peut chaque fois neutraliser les effets du poison en réussissant un jet de Vigueur (DD 10 + moitié du niveau du lanceur de sorts + modificateur d'Intelligence du lanceur de sorts) ;
- paralysie pendant 2d6 mn, dont les effets peuvent être neutralisés en réussissant un jet de Vigueur (DD 10 + moitié du niveau du lanceur de sorts + modificateur d'Intelligence du lanceur de sorts) ;
- effet initial : perte temporaire de 1d10 point(s) de Dextérité ; effet secondaire : perte temporaire de 1d10 point(s) de Dextérité une minute après. La cible peut chaque fois neutraliser les effets du poison en réussissant un jet de Vigueur (DD 10 + moitié du niveau du lanceur de sorts + modificateur d'Intelligence du lanceur de sorts).

AIGUILLE SPIRITUELLE

Transmutation
Niveau : wuj 6 (métal)
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Cible : un esprit
Durée : un round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts projette, pendant l'incantation, une aiguille en direction d'une créature spirituelle en faisant contre elle une attaque à distance normale. L'aiguille peut toucher les créatures intangibles et même éthérées, bien qu'elle n'ait pas de bonus d'altération. Si l'attaque porte, l'esprit devient tangible et est cloué sur place pendant la durée d'effet du sort (même s'il peut faire des actions autres que de mouvement, comme des attaques). L'aiguille n'inflige aucun dégât à l'esprit, mais ce dernier devient beaucoup plus vulnérable à d'autres attaques ultérieures : il perd en effet son bonus de Dextérité (le cas échéant) à la CA et ses assaillants bénéficient d'un bonus de +4 à leurs jets d'attaque contre lui, en plus de la perte de l'avantage que lui offrait son intangibilité. L'esprit ne peut retirer l'aiguille qui l'immobilise, mais une autre créature peut y parvenir en utilisant l'action d'aider quelqu'un. Un esprit ainsi immobilisé est dans l'incapacité d'utiliser les éventuels pouvoirs surnaturels ou magiques qu'il possède pour modifier sa substance (comme *état gazeux* et *forme éthérée* ou de redevenir intangible) ou de se déplacer (y compris grâce aux sorts *porte dimensionnelle* ou *téléportation*).

Focaliseur : une longue aiguille de métal.

AILES DE FEU

Transmutation [feu]
Niveau : shu 3 (feu), wuj 3 (feu)
Composantes : V, G, M, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau

Ce sort transforme les bras du lanceur de sorts en ailes de feu ressemblant à celle du mythique phénix. Les flammes ne le blessent pas ni n'abîment les objets qu'il porte. Comme ses bras sont transformés, le lanceur de sorts ne peut plus rien tenir dans ses mains ni jeter des sorts, mais les éventuels anneaux, bracelets et autres objets portés autour des bras au moment du lancement du sort continuent de fonctionner normalement.

Grâce à ces ailes, le lanceur de sorts peut voler à une vitesse de 20 m, avec une bonne manœuvrabilité. Il peut charger mais pas courir en volant, ni emporter dans les airs plus qu'une charge légère. S'il est en l'air quand le sort cesse de produire ses effets, le lanceur de sorts tombe.

Le lanceur de sorts peut faire des attaques à mains nues avec ses *ailes de feu*, mais comme on considère qu'il ne maîtrise pas leur maniement, il subit un malus de -4 à ses jets d'attaque. S'il réussit son attaque à mains nues, le lanceur de sorts inflige les dégâts normaux dus à une attaque de ce type, plus 2d6 points de dégâts dus au feu.

Le feu qui anime les ailes peut être éteint (les effets du sort sont alors neutralisés) par le sort *extinction des feux*, une immersion dans l'eau, un vent de la puissance d'un ouragan ou supérieure.

Composante matérielle : une plume d'oiseau que le lanceur de sorts doit détruire par le feu au moment où il lance le sort.

Focaliseur : une amulette d'or représentant un phénix.

ALLIÉ SPIRITUEL

Invocation (appel) [cf. description]
Niveau : cha 4, Mânes 4
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Cible : un esprit invoqué (8 DV max.)
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet au lanceur de sorts de demander l'aide d'un esprit (8 DV au maximum) qui a le même alignement que lui. S'il connaît le nom d'un esprit en particulier, il peut lui demander son aide en prononçant son nom durant l'incantation (même s'il n'est pas assuré que c'est cet esprit-*là* qui répondra).

Le lanceur de sorts peut demander à l'esprit appelé d'accomplir une tâche pour lui et l'esprit peut lui demander de lui rendre la pareille - et plus cette tâche sera difficile, plus l'esprit sera exigeant en retour. Cette « négociation » prend au moins un round,

aussi l'esprit ne pourra commencer à agir qu'au tour suivant son apparition. Si le lanceur de sorts accepte, l'esprit accomplit la tâche demandée, lui rend compte après (dans la mesure du possible), puis disparaît. Le lanceur de sorts est tenu par les règles de l'honneur de s'acquitter de sa part du marché.

Un esprit peut également accepter une espèce de rétribution, sous la forme d'un objet magique par exemple. Il peut le garder ou le remettre à un autre chaman installé ailleurs, où l'objet sera utile aux esprits de l'endroit.

Note : quand le lanceur de sorts utilise un sort permettant d'appeler une créature de l'air, de l'eau, de la terre, du feu ou une créature bonne, chaotique, loyale ou mauvaise, le sort prend le type de la créature concernée. Ainsi, *allié spirituel* est un sort du feu quand il permet d'appeler un élémentaire du feu.

Allié spirituel intermédiaire

Invocation (appel) [cf. description]
Niveau : cha 6, Mânes 6
Cible(s) : un ou plusieurs esprits (16 DV) qui ne peuvent être éloignés de plus de 9 m à leur apparition

Ce sort est semblable à *allié spirituel*, à la différence que le lanceur de sorts peut appeler un esprit ayant jusqu'à 16 DV ou plusieurs esprits du même type, sans que le total de leurs DV ne dépasse cette limite. Ces esprits, en tant que groupe, acceptent d'exécuter une tâche pour le lanceur de sorts et lui demandent de lui rendre la pareille.

Allié spirituel suprême

Invocation (appel) [cf. description]
Niveau : cha 8, Mânes 8
Cible(s) : un ou plusieurs esprits (24 DV) qui ne peuvent être éloignés de plus de 9 m à leur apparition

Ce sort est semblable à *allié spirituel*, à la différence que le lanceur de sorts peut invoquer un esprit ayant jusqu'à 24 DV ou plusieurs esprits du même type, sans que le total de leurs DV ne dépasse cette limite. L'esprit accepte d'aider le lanceur de sorts et lui demande de lui rendre la pareille.

Animation de l'eau

Transmutation
Niveau : Rivières 2, wuj 2 (eau)
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Cible : jusqu'à 1,5 m³ d'eau
Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau (T)

Ce sort est semblable à *animation du bois* (cf. ci-dessous), mais le lanceur de sorts ne peut animer ici qu'une quantité d'eau de taille P ou inférieure.

Composante(s) matérielle(s) : une petite fiole contenant un mélange d'eau de source et d'huile de cinabre.

Animation du bois

Transmutation
Niveau : Bois 1, wuj 1 (bois)
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Cible : un objet en bois de taille P ou inférieure
Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'insuffler mobilité et un semblant de vie à un objet de bois de taille P ou inférieure. L'objet animé attaque ensuite la cible, quelle qu'elle soit, qui lui aura été désignée (reportez-vous p. 145 du *MdM* pour les caractéristiques des objets animés). Ce sort ne permet pas d'animer des objets portés ou transportés par une créature.

Composantes matérielles : un mélange de poudre de cinabre et de noyaux de pêche.

Animation du feu

Transmutation
Niveau : Brasier 3, wuj 3 (feu)
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Cible : jusqu'à 90 cm³ de feu
Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau (T)

Ce sort est semblable à *animation du bois*, mais le lanceur de sorts ne peut animer qu'une quantité de feu de taille P ou inférieure. Un feu animé inflige des dégâts équivalents à ceux d'une attaque de coup (sans pénalité de Force), possède l'attaque spéciale départ de feu d'un élémentaire du Feu (jet de sauvegarde contre un DD de 11) et le sous-type créature du Feu.

Composantes matérielles : une poignée de charbon de bois, de souffre et de cendres de soude.

Arme prédestinée

Transmutation
Niveau : cha 1, soh 1, Violence 1
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Cible : l'arme touchée
Durée : permanent jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Grâce à ce sort, le lanceur de sorts peut préparer une arme avant d'affronter un adversaire spécifique. Durant l'incantation, le lanceur de sorts doit faire la description écrite de son ennemi sur l'arme et rédiger le texte de l'invocation d'esprits afin de donner son pouvoir à l'arme. Le lanceur de sorts n'a pas besoin de connaître le nom exact de son adversaire : il doit juste l'identifier de manière précise (il ne peut indiquer : « un kappa... » ; il doit préciser : « le kappa qui vit dans le marais de Ch'i Sheng. »).

La première fois qu'il utilise l'arme prédestinée contre la cible indiquée, son porteur bénéficie d'un bonus d'altération de +5 à son premier jet d'attaque et un bonus de +5 à son jets de dégâts si son attaque porte. Après cette première attaque, ou si l'arme est utilisée avant contre une créature différente, les inscriptions tracées sur l'arme disparaissent et le sort cesse de faire effet.

Focaliseur : de l'encre et un pinceau de calligraphie.

Arrache-cœur

Nécromancie
Niveau : maho 4, wuj 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Cible(s) : 1d4+1 créatures vivantes/niveau dans un cube de 6 m
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

D'un revers de la main, le lanceur de sorts lance d'invisibles traits d'énergie vers ses cibles. Si l'une d'elles a moins de 5 DV et rate son jet de sauvegarde, le trait d'énergie ainsi libéré s'enfonce dans sa poitrine et lui arrache le cœur, la tuant sur le coup. Ce sort affecte d'abord la créature qui a le nombre de DV le plus faible, puis celle qui a le nombre de DV immédiatement supérieur, et ainsi de suite, jusqu'au maximum indiqué ou jusqu'à ce que toutes les créatures présentes dans une zone

de $6m^3$ soient mortes. Les morts-vivants, les créatures artificielles, les vases et toutes les créatures qui n'ont pas d'anatomie ou de cœur ne peuvent être affectées par ce sort, tout comme celles qui ont plus de 5 DV.

AURA DE JADE

Abjuration [Bien]
Niveau : shu 9 (terre) - école Yogo
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 6 m
Cible(s) : une créature/niveau dans un rayonnement de 6 m de rayon dont le lanceur de sorts est le centre
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : cf. description
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Une aura scintillante couleur de jade entoure les cibles et les protège des attaques, les rend résistantes à la maho et autres formes de magie mauvaises et aveugle les créatures ayant une valeur de Souillure ou le sous-type Outremonde quand elles frappent les cibles. Cette abjuration a quatre effets :

- les créatures protégées bénéficient d'un bonus de parade à la CA de +4 et d'un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde. Contrairement au sort *protection contre la Souillure*, ces bonus sont valables contre toutes les attaques, pas uniquement celles de créatures porteuses de la Souillure ;
- les créatures protégées bénéficient d'une RM de 25 contre les sorts mauvais, ceux lancés par des maho-tsukai, les oni et les autres créatures de l'Outremonde ou porteuses de la Souillures ;
- l'abjuration empêche toute tentative de possession ou d'influence mentale, comme le sort *protection contre la Souillure* ;
- si une créature de l'Outremonde ou porteuse de la Souillure réussit une attaque au corps à corps contre une créature protégée, l'assaillant est aveuglé (sauf à réussir un jet de Vigueur, comme pour le sort *cécité/surdité*, mais le DD sera celui du jet de sauvegarde contre le sort *aura de jade*).

Focaliseur : une statuette de jade représentant l'une des Sept Fortunes (500 po au moins).

AURA DE VULNÉRABILITÉ

Transmutation
Niveau : cha 1, soh 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : 2 rounds/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître autour de la cible une aura mystique qui attire toutes les attaques à elles et rend les attaques portées avec succès plus efficaces. La cible subit un point de dégâts supplémentaire par niveau du lanceur de sorts (5 au maximum) pour toute attaque au corps à corps ou à distance qui lui fait subir des dégâts. Ce sort n'augmente pas les dégâts dus aux sorts.

BARRIÈRE REPTILIENNE

Abjuration
Niveau : cha 4, Défenseurs 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : barrière invisible avec une zone d'effet de $1,5m^2$/niveau (É)
Durée : 3 rounds/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule ou Vigueur, demi-dégâts (cf. description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort crée une barrière invisible qui empêche les reptiles, les créatures reptiliennes et les dragons de la franchir. Les créatures affectées perçoivent la présence de cette barrière et sa raison d'être : les reptiles qui ne sont pas ouvertement hostiles évitent la barrière et ceux qu'elle protège ; les créatures reptiliennes aux intentions hostiles peuvent tenter de la franchir. Les créatures concernées qui ont moins de 5 DV doivent réussir un jet de Volonté pour y parvenir. Toute créature concernée franchissant cette barrière subit 1d4 point(s) de dégâts par niveau de lanceur de sorts (10d4 au maximum) ; réussir un jet de Vigueur permet de réduire ces dégâts de moitié. Les créatures reptiliennes douées d'intelligence qui découvrent une barrière de ce type en sont d'ordinaire exaspérés et sont donc moins portés à se lier d'amitié avec celui qui l'a invoquée et à l'aider.

Composante matérielle : la mue d'un serpent.

BÉLIER D'EAU

Évocation [eau]
Niveau : Rivières 6, shu 6 (eau)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible(s) : une ou plusieurs créatures dans un rayonnement de 6 m
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, demi-dégâts
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de créer une immense vague qui va heurter de plein fouet les cibles à portée. S'il n'y a pas un point d'eau d'importance (rivière, lac ou mer) dans les limites de la portée du sort, ce dernier n'affecte qu'une seule cible ; dans le cas contraire, le sort provoque un rayonnement dont le lanceur de sorts détermine le centre. Dans tous les cas, la vague inflige 1d8 point(s) de dégâts pour deux niveaux de lanceur de sorts (7d8 au maximum) à la (ou les) créature(s) présent(s) dans la zone d'effet.

En outre, elle(s) subi(ssen)t une charge à mains nues, imposant de faire un jet opposé de Force contre la vague (valeur effective de Force de 16 ; taille M / 20 ; taille G si le sort est lancé près d'un point d'eau). Le lanceur de sorts indique lors de l'incantation dans quelle direction la vague va s'abattre. Les créatures qui ratent leur jet opposé de Force sont repoussées de 1,5 m + (marge de réussite) 0,30 m dans cette direction. Une vague née d'un point d'eau peut parfaitement pousser les cibles dans ce dernier.

La vague éteint les torches, les feux de camp, les lanternes découvertes et autres sources de feu si les cibles les transportent ou si elles sont situées dans la zone d'effet du sort et sont d'une taille G ou inférieure. Les feux d'origine magique subissent les effets du sort *dissipation de la magie* comme si le lanceur de sorts l'avait lancé.

BO DE L'EAU

Évocation [eau]
Niveau : shu 2 (eau)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Effet : rayon en forme de bo
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître dans les mains du lanceur de sorts un bâton fait d'eau et mesurant 1,8 m dont il maîtrise le maniement. Il l'utilise comme s'il s'agissait d'un bâton (cf. *MdJ*, p. 99). Les attaques faites avec un bo de l'eau constituent des attaques au corps à corps. Le bo inflige 1d8 point(s) de dégâts + 1 point pour deux niveaux du lanceur de sorts (+10 au maximum). Il est considéré comme une arme +1 lorsqu'il s'agit de prendre en compte une éventuelle réduction de dégâts.

Brume de pureté

Abjuration
Niveau : shu 5 (eau) - école Iuchi
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 minute/niveau (T)
Ce sort permet au lanceur de sorts de s'entourer d'un nuage d'une brume tourbillonnante et purifiante ayant un rayon de 1,5 m par niveau de lanceur de sorts qui va dégager l'air de la fumée, la poussière et d'éventuelles émanations empoisonnées. Les effets des matières contaminantes qui ne sont pas magiques, y compris les poisons inhalés, sont automatiquement annulés à l'intérieur du banc de brume. Les effets magiques, tels que *brume acide, brume mortelle* et le souffle des dragons verts sont également annulés si le niveau du lanceur de sorts est supérieur à celui de la créature qui les a provoqués (ou des DV du dragon). Dans le cas contraire, ce sort fait bénéficier toutes les créatures qu'il affecte d'un bonus de +4 à leurs jets de sauvegarde contre ces effets.

Le banc de brume dépose un voile d'humidité sur tout ce qui se trouve à l'intérieur.

Cercle de feu

Évocation [feu]
Niveau : shu 5 (feu)
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 6 m
Zone d'effet : rayonnement de 3 m de diamètre dont le lanceur de sorts est le centre
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, demi-dégâts
Résistance à la magie : oui

Le feu rayonne dans toutes les directions depuis son point d'origine et inflige 1d8 point(s) de dégâts + 1 point par niveau du lanceur de sorts (+20 au maximum) aux créatures alentour.

Cercle magique contre la Souillure

Abjuration [Bien]
Niveau : shu 3 (terre)
Zone d'effet : émanation de 3 m autour de la créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Résistance à la magie : non (cf. description)

Ce sort est semblable à *protection contre la Souillure*, à la différence qu'il couvre une zone plus vaste et qu'il dure plus longtemps.

En outre, ce sort a un effet spécifique que le lanceur de sorts peut choisir en le lançant. Un cercle magique peut avoir son action dirigée vers l'intérieur plutôt que vers l'extérieur. Dans cette hypothèse, il sert de piège immobile et temporaire pour une créature appelée. Cette dernière ne peut franchir les limites du cercle (pour de plus amples développements sur l'utilisation de ce sort en conjonction avec des sorts d'appel, reportez-vous au *MdJ*, p. 158).

Le lanceur de sorts doit vaincre la résistance à la magie de la créature pour la tenir à l'écart (comme la troisième fonction du sort *protection contre le Mal*), mais les bonus de parade et de résistance et la protection contre les tentatives de contrôle mental s'appliquent sans prendre en compte la résistance à la magie des ennemis.

Si la cible du sort est trop grande pour s'inscrire dans sa zone d'effet, le sort a les mêmes effets que *protection contre la Souillure* à l'égard de cette seule créature.

Les effets de ce sort ne peuvent se cumuler avec ceux de *protection contre la Souillure* et inversement.

Changement d'alignement

Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ancêtres 8, cha 8
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 round
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui
Ce sort permet de forcer la cible à changer d'alignement et à adopter celui choisi par le lanceur de sorts. Les créatures qui sont « toujours » d'un alignement donné et les personnages qui perdraient des caractéristiques de classe en adoptant l'alignement choisi bénéficient d'un bonus de +4 à leur jet de sauvegarde contre le sort. Ce sort n'a aucun effet sur les Extérieurs ayant un modificateur de type dépendant de leur alignement (Bien, Chaotique, Loi ou Mal). Le changement d'alignement provoqué par le sort est aussi bien mental que moral : la créature affectée adhérera donc complètement aux nouveaux choix moraux qui lui sont imposés. Si l'alignement des compagnons de la cible du sort diffère radicalement du sien, ils l'abandonneront, voire se retourneront contre lui. Au MJ de voir ; le sort n'a aucun effet en la matière : il s'agit plus d'un problème de conscience.

Ce sort, ainsi que les sorts *miracle* ou *souhait* annulent les effets de ce sort : la cible du sort ne fera aucun effort pour retrouver son alignement d'origine. Elle le considère de fait avec horreur et l'évitera autant que faire se peut. Ainsi, si un lanceur de sorts lançait ce sort une seconde fois sur la même cible (que ce soit pour la faire revenir à son ancien alignement ou lui en imposer un nouveau), elle devrait faire un nouveau jet de sauvegarde comme indiqué.

Char de nuage

Transmutation
Niveau : wuj 8 (eau)
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact et personnelle
Cible(s) : le lanceur de sorts et une créature consentante de taille M ou inférieure/quatre niveaux
Durée : 10 minutes (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet au lanceur de sorts de planer sur un char fait de nuages. Quand il lance ce sort, le lanceur de sorts et ses compagnons consentants qu'il touche s'élèvent dans les airs sur un petit nuage et partent dans la direction qu'il aura choisie. Le nuage se déplaçant à la vitesse phénoménale de 15 km/mn, les personnages peuvent couvrir la distance de 150 km pendant la durée du sort. Le lanceur de sorts et ses compagnons ne sentent rien des effets de la vitesse du déplacement et le voyage est parfaitement régulier et calme pour eux-même dans les pires conditions climatiques. À la fin de la durée du sort, le nuage se pose doucement au sol et disparaît.

Composante matérielle : une boulette de coton.

Colère ancestrale

Invocation (convocation)
Niveau : Ancêtres 2, cha 2
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, demi-dégâts
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet d'invoquer l'esprit d'un ancêtre, de lui décrire les crimes commis par la cible et de le presser de la châtier en consé-

quence (l'alignement de cette dernière est sans influence sur la réussite du sort). Ce châtiment spirituel prend la forme d'un coup brutal. Cette attaque touche automatiquement et inflige 1d6 point(s) de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (5d6 au maximum) ou 1d6 point(s) de dégâts par niveau de lanceur de sorts (10d6 au maximum) si la cible est une créature mort-vivante. En réussissant un jet de Vigueur, la cible peut réduire les dégâts indiqués de moitié.

Colère aveugle

Évocation [lumière]
Niveau : shu 6 (feu)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 m
Zone d'effet : toutes les créatures en vue dans un rayonnement de 3 m centré sur le lanceur de sort
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, annule
Résistance à la magie : non

Ce sort libère la colère de la divinité solaire sous la forme d'un éclair de lumière aveuglant se déployant à partir du lanceur de sorts. Le créatures présentes dans la zone d'effet du sort et visibles pour le lanceur de sorts doivent réussir un jet de sauvegarde pour ne pas être aveuglées pendant (niveau de lanceur de sorts) mn. À côté des effets évidents de ce handicap, une créature aveuglée a 50 % de chances de rater au combat (ses adversaires sont considérés comme totalement camouflés), perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA et ses adversaires bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque contre elle (comme s'ils étaient invisibles). La vitesse de déplacement de la créature est réduite de moitié et elle subit un malus de -4 à ses jets de Détection et à la plupart de ses jets de compétences basées sur la Force ou la Dextérité.

Les créatures qui n'ont pas d'yeux ne sont pas affectées par ce sort.

Communion avec les esprits

Divination
Niveau : cha 2, Mânes 2, Nature 2, shu 2 (eau) - école Kitsu, wuj 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 3 m
Cible : 1 esprit
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (cf. description)
Résistance à la magie : non

Ce sort permet au lanceur de sorts d'entrer en contact avec n'importe quel esprit de l'endroit ayant 4 DV maximum. Le lanceur de sorts doit connaître l'identité de cet esprit (qu'il peut découvrir au moyen du sort *transe* - cf. plus loin) et se trouver à moins de 3 m de lui. Le lanceur de sorts peut lui poser une question pour deux niveaux de lanceur de sorts. Les questions préparées mais non posées sont perdues si le sort cesse de faire effet. Les connaissances de l'esprit contacté sont limitées aux matières situées à l'intérieur d'une zone proche : ainsi, l'esprit d'un grand arbre dans un village ne saura rien de ce qui se passe hors du village. Les esprits répondent d'ordinaire aux questions de façon très littérale et ne donnent pas d'information. Si l'alignement de l'esprit est différent de celui du lanceur de sorts, l'esprit peut faire un jet de Volonté pour résister au sort.

Si l'esprit a déjà été contacté par ce moyen au cours de la semaine écoulée, le sort n'a aucun effet sur lui. Les esprits bons essayent généralement de fournir des réponses utiles tandis que les mauvais tentent toujours de déformer les informations qu'ils révèlent (même s'ils fournissent d'ordinaire des réponses exactes *stricto sensu*).

Composantes matérielles : de l'encens et une offrande (10 po).

Communion avec les esprits dominants

Divination
Niveau : cha 5, Divination 5, Mânes 5, Nature 5, shu 5 (eau) - école Kitsu, wuj 7
Composantes : V, G, M, PX
Cible : 1 esprit dominant

Ce sort est semblable à *communion avec les esprits* (cf. ci-dessus), mais permet d'entrer en contact avec n'importe quel esprit, quel que soit son nombre de DV. Le lanceur de sorts peut lui poser une question fermée (réponse par oui ou non) par niveau. La réponse donnée par l'esprit sera exacte en l'état de ses connaissances. Un esprit peut légitiment répondre que la réponse est incertaine car même les plus puissants d'entre eux ne sont omniscients. Dans l'hypothèse où une réponse monosyllabique serait ambiguë ou contraire à l'intérêt de l'esprit, le MJ fournira la réponse sous la forme d'une phrase courte (cinq mots maximum).

Composantes matérielles : de l'encens et une offrande (25 po).

Coût en PX : 100 PX.

Concentration accrue

Abjuration
Niveau : wuj 5
Composantes : G
Temps d'incantation : cf. description
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : concentration, jusqu'à 20 minutes (T)

Ce sort permet d'augmenter la faculté du lanceur de sorts à se concentrer sur un sort déjà lancé. Ce sort est l'un des deux seuls que l'on peut lancer tout en maintenant la concentration nécessaire à un autre sort (cf. ci-dessous *concentration suprême*). Ce sort donne au lanceur de sorts un bonus de circonstances de +10 aux jets de Concentration faits pour maintenir le concentration nécessaire à un autre sort et ses effets durent aussi longtemps que la concentration sur l'autre sort. Le lancement de ce sort est une action libre, comme lancer un sort à incantation rapide, et compte dans la limite normale d'un sort de ce type par round.

Concentration suprême

Abjuration
Niveau : wuj 8
Durée : 10 minutes (T)

Ce sort est semblable à *concentration accrue*, à la différence que le lanceur de sorts n'a plus besoin de se concentrer de façon consciente sur le sort lancé juste avant celui-ci : son inconscient maintient la concentration nécessaire au lancement du premier sort. Le lanceur de sorts peut normalement entreprendre d'autres actions, dont se déplacer, attaquer et même lancer des sorts. Le seul moyen de perturber sa concentration sur le premier sort pendant que *concentration suprême* continue de produire ses effets, c'est de le tuer ou d'entraver son esprit d'une façon ou d'une autre (en utilisant, par exemple, les sorts *aliénation mentale, confusion, débilité* ou *domination*).

Décorporation

Divination
Niveau : cha 4
Composantes : G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : cf. description
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 minute/niveau (T)

Le lanceur de sorts sombre dans un profond sommeil et son esprit quitte son corps sous une forme intangible pour rejoindre des

endroits lointains. L'esprit du lanceur de sorts peut se déplacer de 30 m par round et peut entendre et voir comme le lanceur de sorts. L'esprit du lanceur de sorts peut être bloqué par n'importe quel sort de protection contre les créatures intangibles et détecté et attaqué de la même façon, comme n'importe quelle créature intangible. Un chaman peut utiliser les sorts *communion avec les esprits* ou *communion avec les esprits dominants* (si le lanceur de sorts est au moins du 5e niveau) pour entrer en communication avec son esprit ; ce dernier ne peut voir les créatures protégées par le sort *invisibilité pour les esprits* et est repoussé par le sort *protection contre les esprits*. L'esprits du lanceur de sorts peut uniquement se déplacer et observer : il ne peut parler, attaquer, lancer, ni effectuer une quelconque autre action.

À la fin du sort, l'esprit du lanceur de sorts réintègre instantanément le corps de ce dernier, qui se réveille. Si on dérange le corps du lanceur de sorts pendant que son esprit l'a quitté, le sort cesse immédiatement de produire ses effets.

Composante matérielle : un bâtonnet d'encens (5 po).

Décorporation suprême

Nécromancie
Niveau : wuj 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 round/2 niveaux (T)

Ce sort est similaire à *décorporation* (cf. ci-dessus), à la différence que le corps du lanceur de sorts conserve une apparence de vie. L'esprit du lanceur de sorts a une vitesse de 30 m mais ne peut s'éloigner de plus de 60 m de son corps. L'esprit du lanceur de sorts peut être bloqué par n'importe quel sort de protection contre les créatures intangibles et détecté et attaqué de la même façon, comme n'importe quelle créature intangible. Un chaman peut utiliser les sorts *communion avec les esprits* ou *communion avec les esprits dominants* (si le lanceur de sort est au moins du 5e niveau) pour entrer en communication avec l'esprit du lanceur de sorts ; ce dernier ne peut voir les créatures protégées par le sort *invisibilité pour les esprits* et est repoussé par le sort *protection contre les esprits*. L'esprit du lanceur de sorts ne peut lancer que des sorts à composantes verbales et ne peut ni attaquer ni affecter le monde physique.

Le corps du lanceur de sorts, entre-temps, gît dans un état de demi-veille. L'esprit du lanceur de sorts peut donner des ordres à son corps s'il reste à moins de 1,5 m de distance : il devra s'agir d'actions simples (marcher, parler - en marmonnant lentement -, prendre de la nourriture...). L'enveloppe corporelle du lanceur de sorts n'est pas réellement sans défense, mais ne peut faire que des actions partielles. Elle perd son bonus de Dextérité à la CA (le cas échéant) et ses assaillants bénéficie d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque contre elle.

Les dégâts, qu'ils soient subis par le corps ou l'esprit du lanceur de sorts, sont retirés à son nombre total de points de vie. Si l'un ou l'autre vient à être détruit, le lanceur de sorts meurt. Si son corps s'éloigne de plus de 60 m de l'esprit du lanceur de sorts et si ce dernier ne parvient pas à le rattraper (du fait du sort *protection contre les esprits*, par exemple, ou pour tout autre raison), le lanceur de sorts meurt également. S'il ne peut, pour une raison ou une autre, réintégrer son corps à l'issue de la durée d'effet du sort, le lanceur de sorts mourra aussi.

Composante matérielle : un petit moulin à prière.

Défiguration

Illusion (fantasme) [mental, terreur]
Niveau : maho 2, wuj 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort transforme le visage de la cible en une vision d'horreur terrifiante. Il peut faire apparaître à peu près toutes les combinaisons de traits repoussants – peau bleue, face de perroquet, trompe, défenses en décomposition... –, mais ne permet pas de reproduire l'apparence d'une créature connue du lanceur de sorts.

Les créatures qui voient la cible - à l'exception du lanceur de sorts et de ses alliés - doivent réussir un jet de Volonté pour ne pas être secouées. Si elles le ratent, elles subissent un malus de moral de -2 à leurs jets d'attaque, de sauvegarde et de dégâts.

Composantes matérielles : une palette miniature sur laquelle sont disposées des couleurs hétérogènes.

Dégel

Évocation
Niveau : wuj 1 (feu)
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Cible : un cube de glace de 1,5 m ou de neige de 3 m/niveau ou une créature du froid/niveau
Durée : 1 minute/niveau ou instantanée (cf. description)
Jet de sauvegarde : aucun ou Vigueur, demi-dégâts (cf. description)
Résistance à la magie : oui ou non (cf. description)

Ce sort permet au lanceur de sorts de faire fondre la glace ou la neige (sans possibilité de jet de sauvegarde ou de résistance à la magie) ou d'infliger des dégâts aux créatures du froid. Ces dernières subissent 2 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (10 points au maximum), moitié moins si elles réussissent un jet de sauvegarde. La résistance à la magie de la créature s'applique.

Composantes matérielles : quelques cristaux de sel et une pincée de suie.

Dépérissement

Nécromancie
Niveau : maho 7, wuj 7
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature vivante touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

D'un contact de la main, le lanceur de sorts fait dépérir et affaiblit l'enveloppe corporelle de la cible. S'il réussit une attaque de contact au corps à corps, il lui inflige une perte temporaire d'un point de Force et de Constitution pour deux niveaux de lanceur de sorts ; s'il réussit un critique, cette perte de points de caractéristique est définitive.

Détection de la Souillure

Divination
Niveau : shu 1 (eau)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Zone d'effet : un quart de cercle allant du lanceur de sorts à la limite de la portée
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes/niv. (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter la présence de la Souillure d'Outremonde. L'importance des informations recueillies dépend du temps passé examiner un sujet ou une zone en particulier.

1er round : présence ou absence de la Souillure dans la zone considérée.

2e round : nombre de créatures porteuses de la Souillure dans la zone considérée et puissance de l'aura de Souillure la plus élevée. Si le lanceur de sorts n'est pas porteur de la Souillure, que cette aura est surpuissante (cf. ci-dessous) et si le niveau de Souillure est au moins deux fois plus élevé que le niveau de personnage du lanceur de sorts, ce dernier est étourdi pendant un round (il ne peut agir, perd son bonus de Dextérité à la CA et ses adversaires bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque contre lui) et le pouvoir magique cesse de faire effet.

3e round : la puissance et la localisation de chaque aura de Souillure. Si une aura se trouve hors de vue du lanceur de sorts, ce dernier discerne la direction dans laquelle elle se trouve, mais pas sa localisation.

Puissance de l'aura : cette puissance dépend de la valeur de Souillure de la créature détectée par le lanceur de sorts (la valeur de Souillure d'une créature de l'Outremonde est égale à son Cha/2 +1 pour un mort-vivant ou +2 pour un Extérieur - tels les oni de l'Outremonde).

Valeur de Souillure	Puissance de l'aura
Aura évanescente	Mourante
1	faible
2-4	modérée
5-10	puissante
11 et plus	surpuissante

Si une aura entre dans plus d'une catégorie de puissance, le lanceur de sorts détecte la plus élevée des deux.

Persistance de l'aura : cette durée dépend de sa puissance d'origine.

Puissance d'origine	Durée
Faible	1d6 minute(s)
Modérée	1d6 x 10 minutes
Puissante	1d6 heure(s)
Surpuissante	1d6 jour(s)

Le lanceur de sorts peut se tourner chaque round pour détecter l'éventuelle présence de la Souillure dans une nouvelle zone. Ce sort franchit les obstacles et les barrières, mais ne peut traverser 90 cm de bois ou de terre, 30 cm de pierre, 3 cm de métal ordinaire ou une fine feuille de plomb.

Détection des maladies

Divination
Niveau : cha 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Cible ou zone d'effet : 1 créature, 1 objet ou 1 cube de 1,5 m
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de déterminer si une créature, un objet ou une zone a subi une maladie ou en est porteuse. Le lanceur de sorts peut ensuite déterminer la nature exacte de la maladie en réussissant un jet de Sagesse (DD 20). Il peut ensuite, le cas échéant, tenter un jet de Premiers secours (DD 20) s'il a raté son jet de Sagesse ou faire son jet de Premiers secours avant son jet de Sagesse.

Note : ce sort franchit les obstacles et les barrières mais ne peut traverser 90 cm de bois ou de terre, 30 cm de pierre, 3 cm de métal ordinaire ou une fine feuille de plomb.

Détection des malédictions

Divination
Niveau : cha 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Cible ou zone d'effet : 1 créature, 1 objet ou 1 cube de 1,5 m
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de déterminer si une créature, un objet ou une zone a subi une malédiction ou en est porteuse. Le lanceur de sorts peut ensuite déterminer la nature générale de la malédiction en réussissant un jet de Connaissance des sorts (DD 20). En appliquant ce sort à un parchemin de sort maudit, le lanceur de sorts peut savoir que la malédiction provoquera le malheur de celui qui le lit, mais pas les effets spécifiques de la malédiction.

Si le lanceur de sorts réussit son jet de Connaissance des sorts, il reçoit un bonus de +4 à son niveau effectif de lanceur de sorts quand il lance *délivrance des malédictions* sur l'objet ou la créature examinée au moyen de ce sort.

Note : ce sort franchit les obstacles et les barrières, mais ne peut traverser 90 cm de bois ou de terre, 30 cm de pierre, 3 cm de métal ordinaire ou une fine feuille de plomb.

Composante matérielle : une petite pierre précieuse (10 po).

Détection des métamorphes

Divination
Niveau : cha 4, soh 4, wuj 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 round/niveau

En passant une action simple à se concentrer, le lanceur de sorts peut, grâce à ce sort, voir la forme véritable d'une créature transformée, déguisée ou transmuée dans un rayon de 20 m. Il peut, chaque round, examiner une créature présente dans son champ de vision et déterminer si elle est transformée, déguisée ou transmuée et quelle est sa forme véritable.

Si le lanceur de sorts examine un métamorphe sous sa forme véritable, il sait qu'il s'agit d'un métamorphe, mais ignore quelles autres formes il est capable d'adopter. S'agissant de ce sort, toute créature ayant le type métamorphe ou un pouvoir extraordinaire ou surnaturel lui permettant de changer de forme est considérée comme étant un métamorphe. Un wu jen qui connaît le sort *métamorphose* n'est pas un métamorphe (car un sort n'est pas un pouvoir extraordinaire ou surnaturel), mais un esprit mille-pattes en est un (puisqu'il possède un pouvoir lui permettant de changer de forme, et ce bien qu'il ait le sous-type Extérieur).

Composante matérielle : un baume fait à partir de miel et de fleurs de lotus dont le lanceur de sorts s'applique une couche sur les paupières.

Duplication corporelle

Invocation (création)
Niveau : wuj 7
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 m
Effet : 1 double/5 niveaux
Durée : 1 round/2 niveaux
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître un ou plusieurs doubles du lanceur de sorts, qui ont les mêmes caractéristiques, niveaux de classe, compétences, dons, personnalité, souvenirs, armes, armure et équipement que lui. Ces doubles ne possèdent cependant que de versions normales de ses objets magiques et ne peuvent lancer

de sorts comme lui ; de même, ils n'ont que le quart de ses points de vie au moment où il a lancé le sort. Ils obéissent au lanceur de sorts et sont amicaux envers ses compagnons. Le lanceur de sorts peut leur ordonner de faire n'importe quoi, y compris une action qu'il ne ferait pas lui-même (charger un dragon ou sauter du sommet d'une falaise, par exemple). Ils peuvent tout faire, mis à part lancer des sorts ou utiliser des objets à potentiel magique ou à fin d'incantation. Ils subissent normalement les dégâts mais si l'un d'entre eux est tué, il disparaît et le lanceur de sorts subit 10 points de dégâts. Quand le sort cesse de faire effet, tous les doubles (et leur équipement) disparaissent ; le lanceur de sorts ne subit aucun dégât de ce fait. Il est impossible de distinguer ces doubles du lanceur de sorts.

Composantes matérielles : quelques cheveux ou poils de barbe du lanceur de sorts.

Eau empoisonnée

Transmutation
Niveau : maho 4, wuj 4 (eau)
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Cible : 1 litre d'eau/2 niveaux
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de changer une certaine quantité d'eau en un poison d'ingestion. Le DD du jet de résistance à ce poison est le même que celui du jet de résistance à ce sort, s'il était possible (15 + modificateur d'Intelligence du lanceur de sorts). Effet initial du poison : perte temporaire d'un point de Constitution ; effet secondaire : perte temporaire de 1d8 point(s) de Constitution. L'ingestion d'une gorgée du poison suffit à déclencher cet effet ; en ingérer une plus grande quantité ne l'aggrave pas.

Composante matérielle : un croc d'un serpent venimeux.

Échange muet

Enchantement [mental]
Niveau : wuj 1
Composantes : F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature douée d'intelligence
Durée : 1 round
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet au lanceur de sorts de transmettre un message simple à une créature douée d'intelligence située à portée en utilisant d'autres moyens de communication que la parole (agiter une main, poser un parchemin sur une table, lever un sourcil ou faire tout autre type de signe) : le sort fera comprendre le message à la créature. Le lanceur de sorts peut communiquer un message pouvant s'exprimer en vingt-cinq mots au maximum : la créature le comprendra malgré un éventuel obstacle dû à la langue. Le lanceur de sorts peut utiliser ce sort même s'il est ligoté et bâillonné tant qu'il reste en possession du focaliseur.

Focaliseur : un petit cône de verre.

Échelle de fumée

Transmutation
Niveau : wuj 1 (feu)
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Effet : une échelle de fumée faisant jusqu'à 3 m de long/niveau
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet au lanceur de sorts de modeler de la fumée et de lui donner la forme d'une échelle. Le lanceur de sorts tend la main vers la fumée que dégage un feu ordinaire et lance le sort en modelant la forme d'une échelle. Cette dernière ne pèse presque rien et il est donc aisé de manipuler une *échelle de fumée*, quelle qu'en soit la longueur. Qui plus est, cette échelle est toujours très stable et rigide : elle n'a pas besoin d'être tenue ou posée contre un support - il suffit de la placer dans la position voulue et d'y monter. Il est possible d'allonger la durée des effets du sort en le lançant à nouveau sur l'échelle apparue.

Focaliseur : un grand feu de bois vert.

Épée animée

Transmutation
Niveau : wuj 4 (Métal)
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niv.)
Cible : 1 épée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Grâce à ce sort, le lanceur de sorts fait s'envoler l'épée ciblée : elle va désormais combattre dans les airs et défendre le personnage qu'il aura choisi. L'épée peut avoir été laissée sans surveillance ou être entre les mains d'un allié consentant qui va bénéficier des effets de ce sort. L'épée combat en utilisant les bonus d'attaque et de dégâts de base du personnage, sans aucune modification due à la Force ou à une autre caractéristique. Si le personnage ne sait pas manier l'épée, l'arme subit un malus de -4 à ses jets d'attaque. L'épée reste à 2,5 m du personnage choisi et tombe au sol si ce dernier est mourant ou meurt. Le lanceur de sorts n'a pas besoin de se concentrer pour contrôler l'épée et la cible peut combattre avec une autre arme en même temps. Ce sort empêche deux adversaires de bénéficier d'un bonus de la prise en tenaille contre le personnage défendu, mais des adversaires supplémentaires le peuvent.

Composante matérielle : une petite marionnette à baguettes.

Épée de malchance

Évocation
Niveau : wuj 5
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : lame de force couleur vert pâle
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une épée de lumière vert pâle qui, contrôlée par le lanceur de sorts, va attaquer à distance l'adversaire qu'il lui désignera. L'épée lance une attaque contre ce dernier pendant le round au cours duquel le sort est lancé, puis une attaque chaque round par la suite. L'épée attaque comme un sort, pas comme une arme : elle peut donc, par exemple, frapper les créatures intangibles. L'épée attaque avec le bonus de base à l'attaque d'un guerrier de niveau égal à celui du niveau de lanceur de sorts et inflige 1d4 point(s) de dégâts. L'arme peut faire un critique en obtenant 19 ou 20 et inflige, dans ce cas, le double des dégâts indiqués. En outre, chaque fois qu'elle touche une créature, elle lui inflige un malus de chance de -1 à son prochain jet de sauvegarde (-2 en cas de critique). Des attaques réussies successives augmentent ce malus, jusqu'à un maximum de -5 par créature. Ce malus persiste jusqu'à ce que la créature concernée soit obligée de faire un jet de sauvegarde en réaction à une situation de danger. Le sort *déli-*

vrance des malédictions et ceux ayant des effets similaires permettent de s'en débarrasser.

L'arme frappe toujours dans la même direction que le lanceur de sorts. Elle ne bénéficie pas d'un bonus de prise en tenaille et ne permet pas à un autre combattant d'en profiter d'un. Les dons du lanceur de sorts (Arme de prédilection, par exemple) ou actions d'attaque (une charge, par exemple) n'ont aucun effet sur l'arme, pas plus que son manque de maîtrise dans son maniement. Si l'arme dépasse la portée du sort, si le lanceur de sorts la perd de vue ou s'il ne la dirige pas, elle revient à lui et volette devant lui.

Le lanceur de sorts peut, chaque round après le premier, utiliser une action simple pour assigner une nouvelle cible à l'arme (s'il ne le fait pas, l'arme continue d'attaquer la cible qu'il lui a désignée au round précédent). Quand le lanceur de sorts assigne une nouvelle cible à l'arme, celle-ci peut attaquer (comme elle l'a pu pendant le round au cours duquel le sort a été lancé). Si l'arme attaque la même cible au cours des rounds suivants, elle peut lancer des attaques multiples contre elle si son bonus de base à l'attaque le lui permet. *L'épée de malchance* ne peut subir de dégâts ni être détruite.

Si une créature attaquée bénéficie d'une résistance à la magie, l'arme fera son jet la première fois qu'elle frappera cette créature. Si la résistance porte ses fruits, le sort est dissipé ; dans le cas contraire, les attaques de l'arme produisent tous leurs effets contre la créature en question.

Focaliseur : une réplique miniature d'une épée et un jeu de dés truqués.

Épée des ténèbres

Nécromancie [Mal]
Niveau : maho 7, wuj 7
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : lame d'énergie négative
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une épée de pure énergie négative qui, contrôlée par le lanceur de sorts, va attaquer à distance l'adversaire qu'il lui désignera. L'épée lance une attaque contre ce dernier pendant le round au cours duquel le sort est lancé, puis une attaque chaque round par la suite. L'épée attaque comme un sort, pas comme une arme : elle peut donc, par exemple, frapper les créatures intangibles. L'épée attaque avec le bonus de base à l'attaque du lanceur de sorts et inflige un niveau négatif lorsqu'elle touche. Ses chances de critique sont de 19-20 et elle inflige alors deux niveaux négatifs. Si la cible tombe à (DV) niveaux négatifs, elle meurt. Chaque niveau négatif lui fait subir les malus suivants : malus de compétence de -1 à ses jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence, de caractéristique et valeur effective de niveau (quand il s'agit de déterminer les puissance, durée, DD et autres mécanismes de sorts ou de pouvoirs spéciaux). Si la créature est un lanceur de sorts, elle perd en outre un sort (ou son emplacement) de son niveau le plus élevé. Les niveaux négatifs se cumulent.

Si elle survit, la créature récupère ses niveaux négatifs en (niveau du lanceur de sorts) heures. D'ordinaire, les niveaux négatifs peuvent faire disparaître les niveaux concernés de façon permanente, mais ceux infligés par l'*épée des ténèbres* ne durent pas assez longtemps pour cela.

Si l'épée frappe une créature mort-vivante, elle lui accorde cinq points de vie temporaires (pendant une heure) pour deux niveaux de lanceur de sorts (vingt-cinq points au maximum).

L'arme frappe toujours dans la même direction que le lanceur de sorts. Elle ne bénéficie pas d'un bonus de prise en tenaille et ne permet pas à un autre combattant d'en profiter d'un. Les dons du lanceur de sorts (Arme de prédilection, par exemple) ou actions d'attaque (une charge, par exemple) n'ont aucun effet sur l'arme, pas plus que son manque de maîtrise dans son maniement. Si l'arme dépasse la portée du sort, si le lanceur de sorts la perd de vue ou s'il ne la dirige pas, elle revient à lui et volette devant lui.

Le lanceur de sorts peut, chaque round après le premier, utiliser une action simple pour assigner une nouvelle cible à l'arme (s'il ne le fait pas, l'arme continue d'attaquer la cible qu'il lui a désignée au round précédent). Quand le lanceur de sorts assigne une nouvelle cible à l'arme, celle-ci peut attaquer (comme elle l'a pu pendant le round au cours duquel le sort a été lancé). Si l'arme attaque la même cible au cours des rounds suivants, elle peut lancer des attaques multiples contre elle si son bonus de base à l'attaque le lui permet. *L'épée des ténèbres* ne peut subir de dégâts ni être détruite.

Si une créature attaquée bénéficie d'une résistance à la magie, l'arme fera son jet la première fois qu'elle frappera cette créature. Si la résistance porte ses fruits, le sort est dissipé ; dans le cas contraire, les attaques de l'arme produisent tous leurs effets contre la créature en question.

Composantes matérielles : un katana ou une épée longue valant au moins 100 po que le lanceur de sorts fracassera contre une pierre pendant l'incantation.

Épuisement

Transmutation
Niveau : cha 4, maho 4, soh 4
Composantes : G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : cf. description
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

La cible du sort se sent de plus en plus fatiguée et subit un malus ponctuel de -2 à la Force et la Dextérité. Un personnage fatigué ne peut courir ni charger et devient épuisé en accomplissant une action qui, en temps normal, l'aurait simplement fatigué. Si la cible du sort est déjà fatiguée quand le sort est lancé, elle devient épuisée : elle se déplace plus qu'à la moitié de sa vitesse normale et subit un malus ponctuel de -6 à la Force et la Dextérité.

La cible peut annuler les effets de ce sort en se reposant normalement. Elle doit se reposer huit heures pour faire disparaître toute trace de fatigue.

Explosion élémentaire

Évocation
Niveau : wuj 1 (Tous)
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Effet : 3 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, annule ou demi-dégâts (cf. description)
Résistance à la magie : oui

En lançant ce sort, le lanceur de sorts désigne une cible – un objet composé de l'un des cinq éléments (bois, feu, eau, pierre ou métal). L'objet libère ensuite l'énergie magique qu'il contient dans une explosion brusque. Ses effets dépendent de l'élément dont était composé l'objet :

bois, métal ou pierre : l'objet projette des éclats pointus ; les créatures présentes dans la zone d'effet de l'explosion subissent 1d8 point(s) de dégâts (demi-dégâts en réussissant un jet de Réflexes) ;

feu : le feu projette des étincelles luminescentes qui infligent 1d4 point(s) de dégâts (aucun dégât en réussissant un jet de Réflexes) ; il s'agit d'un effet de feu ;

eau : l'eau projette une vague puissante qui renverse les créatures présentes dans la zone d'effet du sort, sauf celles qui réussissent un jet de Réflexes. Les créatures concernées bénéficient d'un bonus de +4 à leur jet par catégorie de taille supérieure à M et d'un malus de -4 par catégorie de taille inférieure à M. Les créatures ayant plus de deux jambes ou celles ayant une grande stabilité au sol bénéficient d'un bonus de stabilité de +4.

Le sort n'affecte pas de façon sensible la structure de l'objet qui sert de cible.

Factotums

Invocation (création)
Niveau : wuj 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Effet : 2d6 serviteurs invisibles, sans forme et dépourvu d'intelligence + 1 serviteur/niveau (15 max.)
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître des forces invisibles, sans forme précise et non douées d'intelligence, qui exécutent les tâches simples demandées par le lanceur de sorts. Elles peuvent aller chercher des objets, ouvrir les portes qui ne sont pas fermées à clé, avancer une chaise, nettoyer et raccommoder. Le lanceur de sorts peut aussi leur confier des tâches qui ne soient pas purement domestiques en leur donnant des ordres très précis. Ces formes peuvent faire le service lors d'un banquet, des travaux de terrassement, manœuvrer les rames d'un navire, faire office de porteurs ou d'ouvriers agricoles. Chaque serviteur ne peut accomplir qu'une tâche à la fois - qu'il peut refaire à l'infini s'il en a reçu l'ordre, ce qui permet au lanceur de sorts d'ordonner à l'un d'eux de balayer et de passer à autre chose tant qu'il reste à portée. Ces serviteurs invisibles ne peuvent ouvrir que les portes, tiroirs, couvercles... normaux. Ils ont une valeur ponctuelle de Force de 2 (ils peuvent donc soulever 10 kg ou en tirer 50). Ils peuvent également déclencher les pièges et autres tâches similaires, mais pas au-delà d'une poussée de 10 kg, ce qui n'est pas suffisant s'agissant de certaines plaques de pression et autres mécanismes. Leur vitesse est de 5 m.

Ces serviteurs ne peuvent jamais lancer d'attaque et donc tenter de jet d'attaque. Ils ne peuvent être tués, mais disparaissent si une attaque à effet de zone leur inflige six points de dégâts (ils ne peuvent faire de jets de sauvegarde contre les attaques). Si le lanceur de sorts tente d'envoyer un de ses serviteurs au-delà de la portée du sort (en partant de lui), ce dernier s'évanouit.

Composantes matérielles : un petit bâton en forme de croix auquel on aura attaché des bouts de ficelle pleins de nœuds.

Faiblesse mentale

Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : cha 3, maho 3
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature vivante touchée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort amoindrit la résistance mentale de la cible, lui faisant subir un malus de -4 à tous ses jets de Volonté.

Focaliseur : la queue d'un renard roux.

Ferromagnétisme

Transmutation
Niveau : Métal 3, wuj 3 (métal)
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Effet : rayon
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : cf. description
Résistance à la magie : non

Ce sort permet au lanceur de sorts d'attirer à lui les objets de fer ou d'acier en projetant un rayon magnétique vers tout objet à portée. Ce rayon attire les objets à lui avec une valeur ponctuelle de Force de 30. À chaque round, et tant que le sort continue de produire ses effets, le lanceur de sorts peut attirer à lui un objet en réussissant une attaque de contact à distance.

S'il touche un objet tenu par une créature (une arme, par exemple), les deux protagonistes doivent faire des jets opposés, comme si le lanceur de sorts tentait de la désarmer. Le lanceur de sorts ajoute son bonus de base à l'attaque et le bonus de Force du rayon (+10) à son jet. La créature fait un jet d'attaque au corps à corps, avec un bonus de +4 si elle utilise une arme à deux mains. Si l'arme est plus grande ou plus petite en taille que le lanceur de sorts, la créature bénéficie d'un modificateur supplémentaire de +4/-4 par catégorie de taille de différence. Si le lanceur de sorts l'emporte, l'arme passe des mains de la créature aux siennes ; s'il touche un objet surveillé (une arme à la ceinture d'une créature, par exemple), la créature peut faire un jet de Réflexes pour s'en saisir.

Si le sort touche un objet délaissé qui n'est pas attaché ou trop lourd pour que le rayon puisse le soulever, il termine dans sa main. Si l'objet est attaché d'une façon ou d'une autre, le lanceur de sorts peut faire un jet de Force (en utilisant le bonus de Force du rayon) pour briser ce qui le retient.

Composante matérielle : un morceau de magnétite.

Feu intérieur

Évocation [feu]
Niveau : Brasier 9, wuj 9 (feu)
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 round
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible(s) : créatures dont le total des DV n'excède pas le niveau du lanceur de sorts et qui ne peuvent être éloignées de plus de 6 m les uns des autres
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait naître une chaleur infernale dans les organes internes des cibles, au point qu'elles vont s'enflammer de l'intérieur et mourir sur-le-champ. Si elles réussissent un jet de Vigueur, elles échappent à la mort, mais subissent 6d6 points de dégâts +1 par niveau de lanceur de sorts.

Focaliseur : un brasero de fer rempli de braises chauffées au rouge.

Feux purificateurs

Évocation [feu]
Niveau : shu 6 (feu)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La créature touchée par le lanceur de sorts s'embrase d'un feu magique qui ne la blesse pas, mais affectera quiconque viendra à son contact.

Si elle réussit son attaque au corps à corps, la cible inflige 1d6 point(s) de dégâts supplémentaires dus au feu.

Les créatures qui touchent la cible avec des armes naturelles ou à mains nues subissent 1d6 point(s) de dégâts dus au feu et doivent réussir un jet de Réflexes pour ne pas prendre feu (DD = comme pour le sort).

Les flammes brûlent pendant 1d4 round(s) (cf. *GdM*, p. 86). Une créature qui a pris feu peut utiliser une action de mouvement pour éteindre les flammes qui la consument.

La cible est immunisée au feu pendant toute la durée du sort mais subit double dégâts lors d'une attaque de froid (sauf en cas de jet de sauvegarde réussi).

Flair

Transmutation
Niveau : shu 2 (eau) - école Iuchi
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 heure/niveau (T)

Le lanceur de sorts bénéficie du pouvoir spécial odorat (cf. *GdM*, p. 77), qui lui permet de repérer jusqu'à 10 m des ennemis en approche ou des adversaires dissimulés et de suivre une piste à l'odeur. Si l'adversaire est sous le vent, cette portée passe à 20 m ; elle tombe à 5 m s'il se trouve contre le vent. Ces portées sont doublées s'il s'agit d'une odeur forte (fumée, matière en décomposition…) et triplées s'il s'agit d'une odeur entêtante (musc d'un putois, puanteur d'un troglodyte…). Le lanceur de sorts peut déceler la présence d'une autre créature, mais pas la localiser avec précision : il doit pour cela utiliser une action de mouvement pour déterminer la direction de l'odeur. S'il s'approche à moins de 1,50 m de la source de l'odeur, le lanceur de sorts peut alors la localiser avec précision.

Ce dernier peut également repérer et suivre des traces à l'odeur s'il réussit un jet de Sagesse. Pour une piste fraîche, le DD est généralement de 10 (reportez-vous au *GdM* pour connaître les éventuels modificateurs pouvant affecter ce DD). L'eau efface toute trace de ce type.

Le lanceur de sorts peut identifier les odeurs familières, comme il reconnaît les scènes familières, mais une odeur n'est familière que si le lanceur de sorts l'a déjà sentie alors qu'il n'était pas sous l'effet de ce sort. Le lanceur de sorts ne peut reconnaître que les odeurs qu'il pourrait identifier sans être sous l'effet de ce sort.

Force mentale

Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : cha 3, soh 3
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature vivante touchée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet au lanceur de sorts de faire profiter la cible d'une énergie magique qui renforce sa volonté et la fait bénéficier d'un bonus de résistance de +8 à tous ses jets de Volonté.

Focaliseur : la queue d'un renard blanc.

Fouet magique

Évocation
Niveau : wuj 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : 1 fouet de force
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : cf. description
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître un fouet formé d'énergie magique et permet au lanceur de sorts d'en maîtriser le maniement. Faire simplement claquer ce fouet provoque un effet magique, sonique et mental, qui tient à distance les animaux normaux (pas les monstres primitifs, les créatures magiques et les vermines) sauf s'ils réussissent un jet de Volonté. Les animaux affectés restent à au moins 10 m du lanceur de sorts pendant toute la durée d'effet du sort. Si le lanceur de sorts réussit une attaque à distance avec ce fouet contre n'importe quel animal normal, ce dernier doit réussir un jet de Volonté pour ne pas être effrayé (les créatures effrayées subissent un malus de -2 à leurs jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique et fuient aussi vite que possible la source de leur frayeur ; si elles n'ont aucune possibilité de fuite, elles peuvent combattre).

Le lanceur de sorts peut aussi se servir de ce fouet magique en combat comme s'il s'agissait d'un fouet classique contre d'autres adversaires.

Composante matérielle : un petit fouet de soie.

Foulard de décapitation

Transmutation
Niveau : wuj 7 (Métal)
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Ce sort est semblable à *foulard de fer* (cf. ci-dessous), à la différence que si le lanceur de sorts réussit son attaque à distance, le foulard s'enroule autour du cou de la cible. Cette dernière peut alors faire un jet de Vigueur ; si elle le rate, le lanceur de sorts peut tirer d'un coup sec sur le foulard et la décapiter. Ce sort n'a bien entendu d'effet qu'à l'égard des créatures ayant une tête et il n'est possible de décapiter que des créatures vivantes (à l'exception des vampires). Les vases et un grand nombre d'aberrations n'ont pas de tête et sont donc insensibles aux effets de ce sort. Les créatures artificielles et un grand nombre de morts-vivants ne sont pas handicapés par la perte de leur tête ; ce sort est donc sans effet sur eux.

Les créatures vivantes qui réussissent leur jet de Vigueur subissent 1d4 point(s) de dégâts par niveau du lanceur de sorts (20d4 au maximum) avant de pouvoir se dégage de l'étreinte du foulard.

Foulard de fer

Transmutation
Niveau : Métal 1, wuj 1 (Métal)
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non
En lançant ce sort, le lanceur de sorts s'empare d'un foulard et fouette l'air en direction d'une créature à sa portée. Le lanceur de sorts doit pouvoir voir la créature visée. Il fait une attaque à distance contre la cible tandis que le foulard s'étend magiquement et devient aussi dur que du fer en la touchant. Si l'attaque réussit, la créature subit 1d8 point(s) de dégâts +1 par niveau de lanceur de sorts (+5 au maximum).

Focaliseur : un foulard de soie.

Foulard d'enchevêtrement

Transmutation
Niveau : wuj 2 (Métal)
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : 1 créature
Durée : 2 rounds/niveau
Jet de sauvegarde : Réflexes, annule
Résistance à la magie : non

Ce sort, similaire à *foulard de fer*, permet au lanceur de sorts d'utiliser ici le foulard pour gêner un ennemi au lieu de lui infliger des dégâts. Comme avec le sort *foulard de fer*, le lanceur de sorts s'empare d'un foulard et fouette l'air en direction d'une créature à sa portée : le foulard s'étend magiquement et s'enroule autour de la cible. Le lanceur de sorts doit pouvoir voir la créature visée. Si son attaque à distance touche, la cible est enchevêtrée, sauf à réussir un jet de sauvegarde. Une créature enchevêtrée subit un malus de -2 à ses

jets d'attaque et un malus de -4 à sa valeur effective de Dextérité. La créature ne peut pas bouger. Une créature enchevêtrée qui est capable de lancer des sorts doit réussir un jet de Concentration (DD 15) pour parvenir à jeter un sort. Une créature enchevêtrée peut se dégager en réussissant un jet d'Évasion (DD 20) ou en déchirant le foulard (jet de Force ; DD 26).

Focaliseur : un foulard de soie.

Frappe de jade

Évocation [Bien]
Niveau : shu 4 (terre)
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : rayonnement de 6 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, demi-dégâts
Résistance à la magie : oui

Grâce à ce sort, le lanceur de sorts invoque la puissance sacrée du jade pour frapper ses adversaires. Seules les créatures ayant une valeur de Souillure, le sous-type Outremonde ou les morts-vivants sont affectées par ce sort.

Le sort inflige 1d8 point(s) de dégâts pour deux niveaux de lanceur de sorts (5d8 au maximum) aux morts-vivants et aux créatures de l'Outremonde et les aveugle pour 1 round. Réussir un jet de Réflexes permet de réduire ces dégâts de moitié et d'annuler l'effet d'aveuglement.

Le sort n'inflige que la moitié des dégâts indiqués aux créatures porteuses de la Souillure (sans le sous-type Outremonde) et ne les aveugle pas. Réussir un jet de Réflexes permet de réduire ces dégâts de moitié (un quart de 1d8, donc).

Au-delà des effets évidents, une créature aveuglée subit les handicaps suivants : 50% de chances de rater chaque fois qu'elle frappe (on considère que ses adversaires bénéficient d'un camouflage total), pas de bonus de Dextérité à la CA, ses adversaires bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque contre elle (pour elle, ils sont invisibles), vitesse de déplacement réduite de moitié et malus de -4 à la plupart de ses jets de compétences liées à la Dextérité et à la Force.

Grêle de pierre

Invocation (création)
Niveau : Pierre 2, wuj 1 (terre)
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : cylindre (1,5 m de rayon x 12 m de haut)
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait naître une grêle de pierre qui inflige des dégâts aux créatures et aux objets présents dans sa zone d'effet. Le lanceur de sorts lance une attaque à distance (pas de contact) contre chaque créature et objet concerné ; en cas de réussite, il leur inflige 1d3 point(s) de dégâts par niveau (5d3 au maximum).

Composante matérielle : un morceau de jade (5 po).

Guerrier de terre cuite

Transmutation
Niveau : wuj 3 (terre)
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : une statuette
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Les statuettes de terre cuite sont des objets décoratifs et de culte très populaires. Ce sort permet de transformer une inoffensive statuette faisant moins de 20 cm de haut en un homme d'armes prêt à affronter les adversaires que lui désignera le lanceur de sorts. La statuette se transforme en un objet animé de taille M (cf. *MdM*, p. 145). Cet objet animé a une solidité de 6 et une vitesse de 12 m. Il ne dispose d'aucune des formes d'attaques spéciales décrites dans le *MdM*.

Focaliseur : une statuette de terre cuite représentant un guerrier (18 cm de haut et 1 po). Si la statuette est toujours intacte lorsque le sort cesse de faire effet, elle peut servir à nouveau de focaliseur ; si ce n'est pas le cas, il faut la réparer ou la remplacer.

Homochromie

Illusion (hallucination)
Niveau : wuj 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort modifie la couleur de la cible de façon à ce qu'elle se confonde avec son environnement. La créature ciblée bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 à ses jets de Discrétion. Quand elle se déplace dans un environnement qui change graduellement de couleur (de la lisière d'une forêt à un champ de verdure, par exemple), sa couleur change immédiatement ; quand la couleur de l'environnement change de façon brutale (d'une forêt à un mur de pierre, par exemple), l'adaptation prendra 1 round.

Composante matérielle : la mue d'un petit lézard.

Influence

Enchantement (coercition) [langage, mental]
Niveau : cha 5
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 round
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/deux niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à accomplissement
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts peut influencer les actions de la créature ciblée en lui prodiguant des conseils sensés et pleins de profondeur, fruits de sa sagesse et son expérience. Le lanceur de sorts doit formuler ses conseils de telle façon qu'ils paraissent raisonnables, même s'ils ne le sont pas, mais il n'est pas obligé de se borner à quelques phrases. Si la créature ciblée rate son jet de sauvegarde, elle fera de son mieux pour suivre le conseil du lanceur de sorts en suivant la voie suggérée au mieux de ses possibilités. Si le résultat de l'action suggérée expose la créature à un péril extrême ou provoque sa mort, cette dernière peut faire un second jet de sauvegarde – avec un bonus de circonstances de +4 cette fois – juste avant le moment ultime.

Invisibilité pour les ennemis

Abjuration
Niveau : cha 3
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 round
Cible : la créature touchée
Durée : 3 rounds/niveau

Ce sort est semblable à *invisibilité pour les esprits* (cf. ci-dessous), à la différence que la créature protégée est invisible pour toutes les créatures

qui pourraient avoir des intentions hostiles à son égard. Les créatures qui ne sont pas douées d'intelligence, et donc incapables de nourrir de telles intentions, ne sont pas affectées par ce sort et voient normalement la créature protégée. Les animaux et les créatures dont la valeur d'Intelligence est inférieure à 5, gouvernées par leur instinct de survie et non une hostilité véritable, ne sont pas plus affectées par ce sort.

Focaliseur : une robe blanche sur laquelle auront été tracés à la main des symboles et des vers.

Invisibilité pour les esprits

Abjuration
Niveau : cha 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Cible(s) : 1 créature touchée/niveau
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Un esprit qui rate son jet de résistance contre ce sort ne peut percevoir la présence des créature protégées et agira comme si elles n'étaient pas là. Ces dernières peuvent se déplacer librement parmi les esprits sans se faire remarquer, bien que les autres types de créatures les voient parfaitement. Si une créature protégée touche ou attaque un esprit (même sans contact - au moyen d'un sort), le sort cesse de protéger l'ensemble des créatures concernées.

Note : un esprit bénéficie en tout et pour tout d'un jet de sauvegarde contre ce sort : soit il voit toutes les créatures protégées, soit il n'en voit aucune.

Composante matérielle : de l'encre rouge, qui servira à tracer sur le corps de chaque créature protégée des prières et des formules religieuses.

Jeûne magique

Transmutation
Niveau : cha 4, soh 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Cible(s) : 1 créature vivante touchée/deux niveaux
Durée : 6 heures/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les bénéficiaires des effets de ce sort n'ont pas besoin de manger ou de boire pendant sa durée d'effet : ils ne ressentent pas les effets de la faim ni ceux de leur jeûne. Une cible de ce sort peut cependant manger et boire sans problème. Quand le sort cesse de faire effet, les cibles doivent recommencer à boire et manger normalement, mais leur privation n'a aucun effet sur eux. La taille de la créature affectée n'entre pas en ligne de compte : le sort rassasie pleinement un lézard minuscule comme un dragon adulte.

Si la cible a faim et soif, ce sort le libère de ces désagréables sensations comme si elle avait fait un excellent repas toutes les six heures tant que le sort fait effet.

Composantes matérielles : une bouteille de *sake* tiède et un gâteau de farine de riz.

Lame fulgurante

Évocation [électricité]
Niveau : wuj 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Effet : lame semblable à celle d'une épée
Durée : 1 minute ou jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une épée crépitante d'énergie électrique dans la main de la créature touchée par le lanceur de sorts ; cette dernière doit être d'accord. L'arme a la taille d'une épée longue normale, mais ne pèse pratiquement rien. On la considère comme une arme de guerre pour déterminer si son porteur en maîtrise le maniement. Ce dernier peut utiliser l'épée de deux façons - pour faire une attaque de contact au corps à corps afin d'infliger des dégâts électriques ou pour projeter un éclair au titre d'une attaque de contact à distance avec une portée absolue de 10 m.

Pendant toute la durée du sort, l'arme peut infliger jusqu'à 1d6 point(s) de dégâts par niveau de lanceur de sorts (10d6 au maximum). Pour chaque attaque lancée, son porteur décide (avant de faire son jet d'attaque) le nombre de dés de dégâts que fera l'arme en cas de réussite, dans la limite du maximum indiqué. S'il réussit son jet d'attaque, l'arme inflige les dégâts spécifiés à la cible ; s'il le rate, les dés de dégâts sont perdus.

L'arme étant immatérielle, le modificateur de Force du porteur ne s'applique pas aux dégâts infligés, qui sont tous électriques et qui affectent toutes les créatures blessées par ce type d'énergie.

Ce sort ne peut produire ses effets sous l'eau.

Lancer de précision

Transmutation
Niveau : wuj 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round + 1 round/niveau
Portée : contact
Cible(s) : une seule arme à projectiles ou une arme de jet/niveau (toutes les armes doivent être en contact lorsque le sort est lancé)
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort permet d'enchanter une ou plusieurs arme(s) de jet ou une arme à projectiles (arc, arbalète, fronde…) afin d'augmenter les chances de toucher des cibles lointaines. Le facteur de portée de l'arme concernée est doublé pendant la durée du sort.

Composante matérielle : de l'encre, avec laquelle on inscrira un caractère mystique sur l'arme ou les projectiles affectés par le sort.

Lien spirituel

Invocation (appel) [cf. description]
Niveau : wuj 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2niveaux) [cf. description]
Cible : un esprit (8 DV max.)
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort est dangereux : il permet d'attirer un esprit dans un piège préparé à cette fin et devant se trouver dans la limite de portée du sort. Le lanceur de sorts ne libérera l'esprit ainsi piégé que lorsqu'il accepter d'accomplir une tâche pour lui.

Pour créer le piège, le lanceur de sorts doit utiliser un sort du type *cercle magique* dirigé vers l'intérieur du piège. Il doit connaître et indiquer le type d'esprit qu'il veut piéger. Si ce dernier dispose d'un nom (propre, spécifique ou « de baptême »), le lanceur de sorts doit le prononcer lors de l'incantation.

L'esprit en question doit tenter un jet de Volonté : s'il le réussit, il résiste au sort ; s'il le rate, il est immédiatement piégé (la résistance à la magie n'empêche pas la créature d'être appelée). L'esprit peut échapper au piège en réussissant un jet de RM, un jet de Charisme (DD 15 + moitié du niveau de lanceur de sorts + modificateur de Charisme du lanceur de sorts) ou en changeant de dimension

– il peut essayer chacune de ces méthodes une fois par jour. S'il parvient à se libérer, il peut fuir ou attaquer le lanceur de sorts. Le sort *ancre dimensionnelle* empêche l'esprit de s'échapper en changeant de dimension. Le lanceur de sorts peut également utiliser un graphe (cf. *MdJ*, p. 158) pour rendre le piège plus efficace.

Si l'esprit ne parvient pas à se libérer, le lanceur de sorts peut le garder prisonnier aussi longtemps qu'il l'osera. Il peut tenter de le forcer à accomplir une tâche en la lui décrivant et en lui offrant, si le cœur lui en dit, un semblant de récompense. Le lanceur de sorts fait un jet opposé de Charisme contre l'esprit. Le MD fixe ensuite un bonus de +0 à +6, dépendant du service demandé et de la récompense proposée, qui s'appliquera au jet de Charisme du lanceur de sorts. Si l'esprit l'emporte, il refuse de rendre le service demandé : le lanceur de sorts peut alors lui faire une nouvelle offre et lui faire miroiter une nouvelle récompense ou se borner à refaire son offre initiale toutes les 24 h jusqu'à ce que l'esprit l'accepte, qu'il se libère ou que le lanceur de sorts décide d'en finir avec lui avec un autre sort. L'esprit n'acceptera jamais les demandes impossibles à satisfaire et les ordres irréalistes. Si le lanceur de sorts obtient 1 au dé du jet de Charisme, l'esprit est libéré : il peut alors fuir ou attaquer son geôlier.

Une fois la tâche accomplie, l'esprit doit juste en informer le lanceur de sorts avant de repartir d'où il a été appelé : il n'est pas du tout impossible, évidemment, qu'il cherche à se venger par la suite. Si le lanceur de sorts demande un service sans limitation dans le temps (comme « Attends ici. » ou « Défends cet endroit contre toute attaque. »), le sort fait effet pendant une durée maximale de (niveau de lanceur de sorts) jour(s), à l'issue de laquelle l'esprit pourra se libérer immédiatement. N'oubliez pas qu'un esprit malin peut tourner à son avantage la formulation d'une requête.

Note : quand le lanceur de sorts utilise un sort permettant d'appeler une créature de l'air, de l'eau, de la terre, du feu ou une créature bonne, chaotique, loyale ou mauvaise, le sort prend le type de la créature concernée. Ainsi, *lien spirituel* est un sort de l'eau quand il est affecte un élémentaire de l'eau.

Lien spirituel intermédiaire

Invocation (appel) [cf. description]
Niveau : wuj 6
Composantes : V, G
Cible(s) : un ou plusieurs esprits (16DV) qui ne peuvent être éloignés de plus de 9 m les uns des autres à leur apparition

Ce sort est semblable à *lien spirituel*, à la différence que le lanceur de sorts peut appeler un esprit ayant jusqu'à 16 DV ou plusieurs esprits du même type, sans que le total de leurs DV ne puisse dépasser cette limite. Chaque esprit fait un jet de sauvegarde, une tentative pour s'échapper et doit être persuadé individuellement d'aider le lanceur de sorts.

Lien spirituel suprême

Invocation (appel) [cf. description]
Niveau : wuj 8
Composantes : V, G
Cible(s) : un ou plusieurs esprits (24 DV) qui ne peuvent être éloignés de plus de 9 m à leur apparition

Ce sort est semblable à *lien spirituel*, à la différence que le lanceur de sorts peut invoquer un esprit ayant jusqu'à 24 DV ou plusieurs esprits du même type, sans que le total de leurs DV ne puisse dépasser cette limite. Chaque esprit fait un jet de sauvegarde, tente d'échapper à l'emprise du sort et doit être convaincu individuellement d'aider le lanceur de sorts.

Lion de terre cuite

Transmutation
Niveau : wuj 5 (terre)

Ce sort est semblable à *guerrier de terre cuite*, à la différence qu'il permet d'animer ici la statuette d'un lion de Foo (un lion céleste, sanguinaire) qui va se transformer en un objet animé de taille Gig. Comme le *guerrier de terre cuite*, la vitesse de cet objet animé, qui a une solidité de 6, est augmentée (10 m). Il ne dispose d'aucune des formes d'attaques spéciales décrites dans le *MdM*.

Focaliseur : une statuette de terre cuite représentant un lion de Foo (30 cm de haut et 10 po). Si la statuette est toujours intacte lorsque le sort cesse de faire effet, elle peut servir à nouveau de focaliseur ; si ce n'est pas le cas, il faut la réparer ou la remplacer.

Lumière spectrale

Nécromancie [mental, terreur]
Niveau : Au-delà 1, maho 1, wuj 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : une lumière spectrale de taille M ou inférieure
Durée : concentration
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au lanceur de sorts de faire apparaître n'importe où dans la limite de la portée indiquée une lueur verte et fantomatique qui brille avec la luminosité d'une torche. Il peut utiliser cette source de lumière pour éclairer un objet ou lui donner n'importe quelle forme de taille M ou inférieure. Le lanceur de sorts contrôle le déplacement de cette lueur tant qu'il continue de se concentrer. Ainsi, il peut lui donner une forme humaine et la faire marcher ou voler. Le lanceur de sorts peut modifier la forme de la lueur à tout moment tant que le sort continue de produire ses effets.

La lueur créée est imprégnée d'une puissance non-naturelle qui fait naître la terreur chez toutes les créatures se trouvant à moins de 10 m. Ces dernières doivent réussir un jet de Volonté pour ne pas être secouées et subir un malus de moral de -2 à leurs jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde.

Composante matérielle : un morceau de phosphore.

Messager aérien

Transmutation
Niveau : wuj 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 15 km/niveau
Cible(s) : 10 créatures/niveau au maximum
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet au lanceur de sorts de confier un message ou un son au vent qui le transmettra à un nombre de créatures spécifiques qui doivent être identifiées par le lanceur de sorts durant l'incantation. Ce dernier n'a pas à connaître leur identité exacte : il doit juste pouvoir les individualiser par leur statut social ou tout autre caractéristique, à l'exception de la race et de la classe de personnage. Le lanceur de sorts peut, par exemple, adresser un message aux soldats de la garde de son palais ou à l'ensemble des gouverneurs de l'empire. Le *messager aérien* rejoint chaque destinataire s'il parvient à trouver un moyen de rallier l'endroit où chacun se trouve depuis l'endroit où le sort a été lancé (il ne peut passer à travers les murs, par exemple). Le *messager aérien* est petit et personne ne le remarque, comme le vent, jusqu'à ce qu'il rejoigne les destinataires du message. Il leur délivre alors son message fait de murmures ou d'autres sons puis s'évanouit. Le lanceur de sorts peut préparer le sort de façon à transmettre un message de vingt-cinq mots au maximum, à communiquer d'autres sons pendant un round ou simplement à faire passer le *messager aérien* pour un souffle de vent. Le lanceur de sorts peut, de la même façon, ralentir la course du *messager aérien* (1,5 km/h) ou, au contraire, l'accélérer (1,5 km/10 mn). Quand il a rejoint le destinataire du message, le messager tournoie et reste là où il est jusqu'à

ce qu'il ait délivré le message dont il est porteur. Comme avec le sort *bouche magique*, le *messager aérien* ne peut prononcer de composantes verbales, utiliser des mots de commande ou activer des effets magiques.

Ce sort est très souvent utilisé pour rassembler des troupes, transmettre des avertissements ou faire connaître des proclamations.

Mur d'ossements

Invocation (création)
Niveau : Au-delà 4, maho 4, wuj 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : mur d'os dont la zone d'effet est de 3m²/niveau (F)
Durée : 10 minutes
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort fait sortir de terre un mur d'ossements ; le lanceur de sorts peut lui donner la forme qu'il souhaite pourvu qu'il soit solidement ancré au sol. Ce dernier ne peut invoquer ce mur de façon à ce qu'il occupe l'espace déjà occupé par une créature ou un objet. Ce mur, qui est percé de petites ouvertures et interstices, n'est pas plein. Les créatures qui se trouvent derrière lui sont à 75% à l'abri des attaques provenant de l'autre côté du mur. Les créatures de taille P ou inférieure peuvent, au prix de quelques contorsions, se déplacer à l'intérieur du mur ; celles de taille M peuvent également y parvenir, à une vitesse de 3 m par round, en réussissant un jet d'Évasion (DD 20). Toute créature se déplaçant à l'intérieur du mur subit 1d8 point(s) de dégâts tous les 3 m du fait des pointes et des saillies des ossements.

Le mur est large de (niveau de lanceur de sorts x 18) cm ; chaque partie représentant 1,5 m² a dix pv par épaisseur de 18 cm. Les armes infligeant des dégâts perforants et tranchants ne lui infligent que la moitié des dégâts habituels. Si une créature tente de franchir le mur en utilisant une seule attaque, le DD du jet de Force est de 15 + 2 par niveau de lanceur de sorts.

Le mur est fait d'un enchevêtrement d'ossements de types très différents de créatures et formant des angles étranges. On ne peut les animer au moyen du sort *animation des morts*, ni communiquer avec elles avec le sort *communication avec les morts*.

Composante matérielle : la branche flétrie d'un pêcher coupée dans un cimetière.

Nage

Transmutation
Niveau : wuj 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature
Durée : 3 rounds/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet à sa cible de nager comme un poisson, mais pas de respirer sous l'eau. La cible nage à sa vitesse (terrestre) normale sans avoir à faire de jets de Natation tant qu'elle ne porte qu'une charge légère. Elle bénéficie d'un bonus de +8 aux jets de Natation effectués pour accomplir une action particulière ou éviter un danger spécifique, mais subit normalement le malus de -1 par tranche de 2,5 kg de charge. Elle peut toujours choisir de « faire 10 », même si elle est pressée ou menacée pendant qu'elle nage. Elle peut également courir en nageant pourvu qu'elle le fasse en ligne droite.

Si la créature porte une charge supérieure à légère, elle bénéficie du bonus de +8 à ses jets de Natation (et des autres avantages de ce sort), mais doit faire des jets de Natation pour se déplacer (y compris le malus normal de charge).

Composante matérielle : une écaille de poisson rouge.

Ombres complices

Illusion (hallucination)
Niveau : shu 2 (air)
Composantes : G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 minute/niveau (T)

Le lanceur de sorts modèle les zones d'ombre l'entourant, les fait se fondre avec lui-même et devient une ombre lui-même. Tant qu'il demeure à moins de 3 m d'une zone d'ombre, quelle qu'elle soit (à l'exception de la sienne) ou dans une zone d'ombre de moyenne intensité, la capacité du lanceur de sorts à se dissimuler est grandement accrue. Il peut ainsi se dissimuler sans se cacher derrière quoi que ce soit, même s'il est observé, et bénéficie d'un bonus de circonstances de +20 à ses jets de Discrétion.

Contrairement au sort *invisibilité*, le sort ne cesse pas de produire ses effets quand le lanceur de sorts attaque, bien qu'il ne puisse se dissimuler et lancer une attaque en même temps. Il est parfaitement visible quand il attaque (il ne bénéficie donc pas du bonus de +2 à son jet d'attaque et son adversaire peut utiliser son modificateur de Dextérité à sa CA), mais peut utiliser une action de mouvement pour se dissimuler tout de suite après son attaque (ou se dissimuler comme partie de son action de mouvement) et il bénéficie toujours de son bonus de circonstances de +20 à ses jets de Discrétion. Son adversaire peut préparer son action pour l'attaquer quand il cessera d'être dissimulé pour attaquer.

Onde tellurique

Évocation
Niveau : wuj 3 (terre)
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Zone d'effet : 1,5 m de large à courte portée (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, demi-dégâts
Résistance à la magie : oui

D'un simple cri, le lanceur de sorts frappe le sol et crée une onde de force tellurique souterraine qui projette la terre, les rochers ou le sable dans les airs et frappe les créatures qui se trouvent sur sa trajectoire. Une créature dans la zone d'effet subit 1d6 point(s) de dégâts par niveau de lanceur de sorts (10d6 au maximum).

Ce sort ne produit ses effets que si le lanceur de sorts se tient sur de la terre, de la glaise, de la pierre ou du sable – pas s'il se tient sur un sol recouvert de bois ou une surface d'une autre matière.

Peau de métal

Transmutation
Niveau : wuj 5 (Métal)
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort transforme la peau de la cible en une matière métallique rutilante. Son bonus d'armure naturelle passe à +8 (sauf s'il était déjà supérieur), mais elle subit également, comme elle est moins souple et moins rapide, un malus ponctuel de -2 à sa valeur de Dextérité pendant la durée d'effet du sort.

Composante matérielle : un petit morceau de peau de rhinocéros.

Peau d'épines

Transmutation
Niveau : wuj 3 (Bois)
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 round/niveau

Ce sort permet au lanceur de sorts d'être dans un état d'osmose si parfaite avec l'élément du bois que des épines se mettent à pousser sur sa peau. Ces dernières ne lui infligent aucun dégât, mais augmentent ceux qu'ils infligent en faisant une attaque à mains nues ; en outre, l'agripper va poser un problème « épineux » à ses adversaires. S'il réussit une attaque à mains nues, le lanceur de sorts inflige 1d6 point(s) de dégâts perforants normaux (pas temporaires). S'il inflige déjà des dégâts supplémentaires (parce que c'est un moine multiclassé ou pour tout autre raison), ces derniers sont augmentés d'une catégorie : 1d6 devient 1d8, 1d10 devient 1d12, 1d12 devient 1d20 et 1d20 devient 2d12. Si le lanceur de sorts dispose d'une autre forme d'attaque naturelle (des griffes, par exemple), il inflige 1d6 point(s) de dégâts ou ceux indiqués pour cette forme d'attaque (le meilleur des deux).

Une créature qui touche le lanceur de sorts avec une arme naturelle ou une attaque à mains nues, y compris une tentative pour l'agripper, subit 1d4 point(s) de dégâts perforants.

Composante matérielle : une épine.

Perception des desseins

Divination [mental]
Niveau : cha 2
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Zone d'effet : un quart de cercle allant du lanceur de sorts à la limite de la portée
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (cf. description)
Résistance à la magie : non

Grâce à ce sort, le lanceur de sorts peut percevoir les besoins, les pulsions et les émotions des créatures présentes dans la zone d'effet du sort. Il peut, chaque round, se concentrer sur l'une d'entre elles et découvrir ce qui la pousse à agir à ce moment - la faim, la soif, la peur, la fatigue, la douleur, l'indécision, la colère, la haine, la curiosité, l'hostilité, la gentillesse, l'amour…

Focaliseur : morceau de vêtement noué autour du front du lanceur de sorts et sur lequel une prière aura été écrite.

Périmètre d'immobilisation

Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : wuj 6
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : rayonnement de 3 m de rayon
Durée : cf. description
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort immobilise sur place les humanoïdes de taille M ou inférieure présents dans sa zone d'effet, les laissant sans défense comme sous l'effet du sort *immobilisation de personne.* Le lanceur de sorts doit, lors de l'incantation, préciser à quelle condition les cibles seront libérées (« Attendez ici jusqu'à mon retour. » ou « Restez ici jusqu'à la consommation des siècles ! » par exemple). Il peut s'agir de n'importe quelle condition, même irréalisable, mais le sort cesse de produire ses effets dès qu'elle est remplie. La cible peut, pour chaque heure passée dans cet état, faire un jet de sauvegarde.

Ce sort affecte une zone spécifique, pas les créatures qui s'y trouvent (du moins directement) : les créatures qui sont déplacées de cette zone ne subissent donc plus les effets de ce sort et les humanoïdes de taille M ou inférieure qui y pénètrent doivent réussir un jet de sauvegarde pour, eux, ne pas être paralysés. Si toutes les créatures affectées sont libérées des effets de ce sort, ce dernier cesse de faire effet et les nouvelles créatures qui entreront dans la zone d'effet du sort ne seront pas affectées.

Composante matérielle : une goutte de résine de pin.

Pluie d'aiguilles

Transmutation
Niveau : wuj 2 (Métal)
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Cible(s) : jusqu'à 1 créature/niveau
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts projette, pendant l'incantation, une aiguille en direction d'une cible. Le sort la démultiplie et fait naître une pluie d'aiguilles qui va infliger des dégâts à la cible choisie. Le lanceur de sorts fait une attaque à distance normale contre chaque cible, sans subir de malus pour défaut de maîtrise. La pluie d'aiguilles inflige 1d4 point(s) de dégâts par niveau de lanceur de sorts (5d4 au maximum), mais il est possible de répartir la somme totale des dégâts infligés entre les différentes cibles. Ainsi, un wu jen du 4e niveau peut lancer une attaque qui, en cas de réussite, infligera 4d4 points de dégâts à une seule créature, 2d4 à deux créatures, 1d4 à quatre créatures ou tout autre répartition possible.

Composante matérielle : une longue aiguille de métal.

Possession animale

Nécromancie
Niveau : cha 3, Nature 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/deux niveaux)
Cible : 1 animal
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au lanceur de sorts de projeter son esprit dans le corps d'un animal et de faire faire à ce dernier tout ce qu'il souhaite. Le corps du lanceur de sorts repose sans vie pendant toute la durée du sort. La cible doit être un animal normal (ni un monstre primitif, ni un animal magique, ni une vermine ou un autre animal ayant un type de monstre) et doit avoir un nombre de DV inférieur au niveau de lanceur de sorts. L'esprit de l'animal reste dans son enveloppe, mais ne contrôle plus cette dernière tant que l'esprit du lanceur de sorts l'occupe.

Une fois son esprit transféré, le lanceur de sorts conserve ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, son niveau, sa classe de personnage, ses bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde, son alignement et ses caractéristiques mentales. L'enveloppe animale conserve elle ses valeurs de Force, Dextérité et Constitution, ses points de vie, ses pouvoirs naturels et automatiques. Le lanceur de sorts ne peut utiliser les pouvoirs extraordinaires ou surnaturels du corps de l'animal. Chaque fois que l'animal reçoit deux points de dégâts, le lanceur de sorts dont l'esprit le possède subit un point de dégâts. Si l'animal est tué, le lanceur de sorts doit réussir un jet de Vigueur (DD 10) pour ne pas mourir lui aussi.

Si le corps du lanceur de sorts est détruit pendant que ce sort fait effet, ce dernier meurt dès que le sort cesse de produire ses effets.

Composantes matérielles : un bol d'encens et un bout de nourriture attirant l'animal.

Possession suprême

Nécromancie
Niveau : cha 5
Temps d'incantation : 1 round
Portée : moyenne (30 m + 3 m/2 niveaux)
Cible : une créature

Ce sort est semblable à *possession animale* (cf. ci-dessus), à la différence que le lanceur de sorts peut ici prendre le contrôle du corps de n'importe quelle créature. Cette dernière ne garde aucun souvenir de ce qu'elle a fait pendant la durée du sort ou de l'identité du lanceur de sorts.

Composante matérielle : un bol d'encens.

Pourriture végétale

Transmutation
Niveau : maho 5, wuj 5 (Bois)
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : un objet non magique en bois (ou le volume de l'objet à une distance de 90 cm du point touché) ou une créature végétale
Durée : cf. description
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

D'un contact de la main, le lanceur de sorts fait pourrir les créatures végétales et rend inutilisables, en les détruisant, les objets en bois. Si l'objet en question ne peut s'inscrire dans un cercle de 90 cm de rayon (une grande porte, par exemple), le sort fait pourrir et détruit une portion de bois de 90 cm de rayon. Les objets magiques de bois ne sont pas affectés par ce sort.

Le lanceur de sorts peut utiliser ce sort en combat en réussissant une attaque de contact au corps à corps : il détruit sur-le-champ 1d6 point(s) de classe d'armure dus à une armure ou un bouclier en bois (jusqu'à la valeur de protection maximale offerte par l'élément considéré).

Les armes des adversaires qui sont la cible de ce sort sont plus difficiles à attraper. Le lanceur de sorts doit réussir une attaque de contact au corps à corps contre l'arme (de bois ou à manche de bois) considérée pour y parvenir. S'il y parvient, l'arme est détruite (cette attaque provoque une attaque d'opportunité de la part du porteur de l'arme). Le lanceur de sorts doit toucher l'arme en question, pas le contraire.

Utilisé contre les créatures végétales, ce sort leur inflige sur-le-champ 3d6 points de dégâts + un point par niveau de lanceur de sorts (+15 au maximum) par attaque réussie. Ce sort dure (niveaux de lanceur de sorts) rounds et le lanceur de sorts peut faire une attaque de contact au corps à corps par round.

Composante matérielle : une termite vivante.

Protection contre la Souillure

Abjuration [Bien]
Niveau : shu 1 (terre)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : non (cf. description)

Ce sort protège la cible à la fois contre les attaques des créatures ayant le sous-type Outremonde ou une valeur de Souillure, contre les tentatives de contrôle mental et contre les créatures convoquées ou conjurées. Ce sort prend la forme d'une barrière magique qui se forme à 30cm autour du sujet. Elle se déplace en même temps que lui et possède les trois effets suivants :

- la cible bénéficie d'un bonus de parade à la CA de +2 et d'un bonus de résistance de +2 à ses jets de sauvegarde. Ces bonus s'appliquent aux attaques des créatures de l'Outremonde et de celles porteuses de la Souillure.
- la barrière magique créée par le sort empêche toute tentative de possession dirigée (comme avec le sort *possession*) ou de contrôle mental à l'encontre de la créature protégée (par exemple, le pouvoir spécial domination du vampire, qui a les mêmes effets que le sort du même nom). Ce sort n'empêche pas un vampire d'utiliser ce pouvoir, mais l'empêche de donner des ordres mentaux à la créature protégée. Si le sort prend fin avant la tentative de domination, le vampire pourra donner des ordres mentaux à la créature désormais contrôlée. De même, cette barrière peut repousser une force vitale de possession, mais uniquement si elle n'était pas en déjà en place au moment où le sort a été lancé. Cet effet fonctionne quel que soit l'alignement.
- ce sort empêche les créatures convoquées ou conjurées (cf. *MdM*) de toucher la créature protégée. En conséquence, les attaques qu'elles portent avec leurs armes naturelles échouent et ces créatures reculent si ces attaques impliquent un contact avec la créature protégée. Les élémentaires et Extérieurs bons sont immunisés contre cet effet du sort. Cette protection prend fin si la créature protégée attaque ou pousse la barrière dans la direction d'une créature déjà repoussée par elle. La résistance à la magie peut permettre à une créature d'outrepasser cette protection et d'entrer dans la zone d'effet du sort.

Protection contre les charmes

Abjuration
Niveau : wuj 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La cible de ce sort bénéficie d'un bonus de résistance de +1 pour trois niveaux de lanceur de sorts (+5 au maximum) à n'importe quel jet de Volonté fait pour résister aux effets de charme ou de coercition.

Composante(s) matérielle(s) : un fragment (cheveu ou autre) du corps d'une créature ayant une aptitude naturelle de *charme* ou de *domination*, comme le succube ou le vampire.

Protection contre les esprits

Abjuration
Niveau : cha 2
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Zone d'effet : 1,5 m d'émanation depuis la créature touchée
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : non (cf. description)

Ce sort fait naître une barrière magique ayant un rayon de 1,5 m autour du sujet. La barrière se déplace en même temps que lui et a deux effets :

- le sujet bénéficie d'un bonus de parade à la CA de +2 et d'un bonus de résistance de +2 à ses jets de sauvegarde contre les attaques dues à des esprits ;
- la barrière empêche les esprits d'entrer dans la zone protégée. Cet effet prend fin si la créature protégée tente d'attaquer ou de pousser la barrière dans la direction d'un esprit déjà repoussé par elle. La résistance à la magie peut permettre à un esprit d'outrepasser cette protection et d'entrer dans la zone d'effet du sort.

Focaliseur : une baguette de ginkgo à laquelle on aura attaché des prières rédigées sur de petites bandes de papier.

PROTECTION NATURELLE

Abjuration [Bien]
Niveau : Défenseurs 8, Fortune 8, wuj 8
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 minute/deux niveaux

Ce sort permet au lanceur de sorts de se protéger contre les dangers d'une situation particulière - être plongé dans de l'huile bouillante ou emporté par une avalanche, par exemple - qui, sans ce sort, lui seraient fatals. Ce sort ne protège que d'une situation ou un événement d'origine naturel, pas des effets d'un sort ou des agissements d'une créature (l'attaque de souffle d'un dragon ou les épées d'un bande de détrousseurs, par exemple). Le lanceur de sorts doit indiquer la situation contre laquelle il veut se protéger ; le sort ne sera efficace que contre les dangers de celle-ci. Si le lanceur de sorts est soumis à cette situation tandis que le sort fait effet, il n'en ressentira aucune gêne et ne subira aucun dégât. Mais ce sort ne protège pas les objets qu'il transporte avec lui. Quand le sort cesse de produire ses effets, la situation ou l'événement retrouve toute sa dangerosité pour le lanceur de sorts.

Composante matérielle : une pommade faite de sirop de pêche et de cinabre.

RÉCUPÉRATION

Transmutation
Niveau : cha 4, soh 4
Composantes : G
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Cible(s) : jusqu'à une créature vivante touchée/2 niveaux
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La créature touchée par le lanceur de sorts gagne le bénéfice de huit heures d'un sommeil réparateur. Si la cible était fatiguée, sa fatigue et les pénalités qui lui sont liées disparaissent ; si le sujet était déjà parfaitement reposé, il n'a plus besoin de se reposer ou de dormir pendant les 24 heures qui suivent. Les lanceurs de sorts profanes doivent tout de même accorder huit heures de repos à leur esprit pour préparer leurs sorts.

REGARD DE BRAISE

Évocation [feu]
Niveau : wuj 1 (feu)
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 3 rounds/niveau

Ce sort fait luire les yeux du lanceur de sorts d'un feu étrange. Ce dernier peut choisir la couleur de cette lueur, du rouge au jaune brillant.

Les yeux du lanceur de sorts projette jusqu'à 90 cm des faisceaux d'une lueur vive qui éclairent la zone regardée. En fixant le regard sur un point à moins de 90 cm de lui durant trois rounds, le lanceur de sorts peut faire s'enflammer les matériaux combustibles, mais pas d'autres créatures. Si d'autres créatures portent ou transportent les objets affectés, les flammes leur infligent 1d6 point(s) de dégâts sur-le-champ et peuvent provoquer d'autres dégâts (cf. *GdM*, p. 86).

REJET DE LA SOUILLURE

Abjuration [Bien]
Niveau : shu 5 (terre)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible(s) : cf. description
Durée : 1 round/niveau ou jusqu'à utilisation, le premier qui intervient
Jet de sauvegarde : cf. description
Résistance à la magie : cf. description

Une énergie sacrée, blanche et vibrante, enveloppe le lanceur de sorts. Ce sort a trois effets :
- le lanceur de sorts bénéficie d'un bonus de parade à la CA de +4 contre les attaques de créatures de l'Outremonde et de celles ayant une valeur de Souillure.
- en réussissant une attaque de contact au corps à corps contre un oni ou un autre Extérieur ou élémentaire ayant le sous-type Outremonde, le lanceur de sorts peut choisir de renvoyer la créature en question sur son plan d'origine. Cette dernière peut neutraliser cet effet du sort en réussissant un jet de Volonté (la RM s'applique). Cet effet nécessite l'utilisation du sort, qui prend fin.
- d'un simple contact, le lanceur de sorts peut automatiquement dissiper n'importe quel sort lancé par une créature de l'Outremonde ou n'importe quel sort de maho, à l'exception des sorts qui ne peuvent être dissipés par le sort *dissipation de la magie*. Les jets de sauvegarde et la résistance à la magie ne s'appliquent pas à cet effet du sort. Cet effet nécessite l'utilisation du sort, qui prend fin.

REJET ÉLÉMENTAIRE

Abjuration
Niveau : Nature 4, wuj 4 (Tous)
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Zone d'effet : émanation de 18 m de rayon dont le lanceur de sorts est le centre
Durée : une minute
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au lanceur de sorts de chasser les élémentaires d'un certain type en poussant un cri effrayant. Quand il lance ce sort, tous les élémentaires présents dans la zone d'effet du sort fuient l'endroit, sauf à réussir un jet de Volonté. Le sort prend fin si le lanceur de sorts tente de pousser la barrière contre un élémentaire qui a raté son jet de sauvegarde.

Composante matérielle : une petite quantité de l'élémentaire opposé à celui que le lanceur de sorts veut chasser - du feu pour les élémentaires de l'eau, de la terre pour les élémentaires de l'air et vice versa.

RÉVÉLATION DES MÉTAMORPHES

Abjuration
Niveau : cha 6
Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible(s) : 1 créature/niveau
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, partiel
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au lanceur de sorts de forcer tout métamorphe à prendre sa forme naturelle. Quand il lance ce sort, le lanceur de sorts indique quelle est sa cible, qu'il sache ou pense qu'elle est un métamorphe. Tout métamorphe cible de ce sort doit faire un jet de Volonté. En cas d'échec, la cible retrouve sa forme naturelle dans un déferlement de douleur qui lui inflige 3d10 points de dégâts. Le métamorphe ne peut changer de forme pendant (niveau du lanceur de sorts) rounds, mais ne subit les dégâts indiqués qu'au cours de sa première transformation. En cas de réussite de son jet de sauvegarde, la cible conserve sa forme actuelle mais subit quand même ce déferlement de douleur, qui ne lui inflige que la moitié des dégâts indiqués.

S'agissant de ce sort, toute créature ayant le type métamorphe ou un pouvoir extraordinaire ou surnaturel lui permettant de changer de forme est considérée comme étant un métamorphe. Un wu jen qui connaît le sort *métamorphose* n'est pas un métamorphe (car un sort n'est pas un pouvoir extraordinaire ou surnaturel), mais un esprit mille-pattes en est un (puisqu'il possède un pouvoir lui permettant de changer de forme, et ce bien qu'il ait le sous-type Extérieur). Ce sort n'affecte pas les créatures sous l'effet des sorts *métamorphose, modification d'apparence* ou autres effets magiques.

RUDOIEMENT

Évocation [son]
Niveau : cha 3, soh 3, Violence 3
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 6 m
Zone d'effet : cercle de 6 m de diamètre dont le lanceur de sorts est le centre
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, demi-dégâts
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au lanceur de sorts de pousser un cri détonnant qui va affecter ses ennemis. Les créatures présentes dans la zone d'effet du sort sont affectées différemment selon leur alignement. Celles dont l'alignement ne diffère de celui du lanceur de sorts que par un élément (loyal-neutre-chaotique ou bon-neutre-mauvais) subissent 2d6 points de dégâts ; celles dont l'alignement diffère par deux éléments (à la fois loyal-neutre-chaotique et bon-neutre-mauvais) subissent 5d6 points de dégâts. Ainsi, si le lanceur de sorts est loyal bon, le sort infligera 2d6 points de dégâts aux créatures d'alignement loyal neutre, loyal mauvais, neutre bon et chaotique bon et 5d6 aux créatures d'alignement neutre, chaotique neutre, neutre mauvais et chaotique mauvais. Réussir un jet de Vigueur permet de ne subir que la moitié des dégâts indiqués. Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde, quel que soit leur alignement, sont sourdes pour 1d4 round(s). À côté des effets évidents de ce handicap, la créature rate automatiquement ses jets de Perception auditive, subit un malus de -4 à l'initiative et a 20 % de chances de rater tout sort ayant une incantation à composante verbale (V) qu'il essayerait de lancer.

SECOND SOUFFLE

Invocation (guérison)
Niveau : cha 4, wuj 7
Composantes : V, G, M, F/FD
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde : aucun (cf. description)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de redonner un semblant de vie à une créature morte. Le lanceur de sorts peut ramener à la vie une créature morte depuis (niveau de lanceur de sorts) jour(s). En outre, l'âme de cette créature doit être libre et d'accord pour réintégrer son enveloppe (cf. *MdJ* p. 153). Si l'âme de la créature défunte ne le souhaite pas, le sort n'a aucun effet. Ce sort ne peut cependant lier de façon indissoluble l'âme à la dépouille considérée et la cible du sort est dans un état de demi-vie - ni vraiment morte, ni parfaitement vivante. La créature ramenée à ce semblant de vie a 1 point de vie et peut seulement faire une action de mouvement par round. Elle ne peut attaquer, lancer des sorts ou déclencher des objets magiques. Elle peut parler (si elle le pouvait de son vivant), mais seulement en marmonnant lentement. Les souvenirs de la créature sont embrumés et elle aura des difficultés à se rappeler même les détails les plus élémentaires quant à sa vie passée et ses amis. Laissée sans surveillance, la créature aura tendance à errer, sans idée de l'endroit où elle va et d'où elle vient. Si elle est blessée à nouveau, la créature peut être soignée dans la limite de son unique point de vie : elle peut gagner des points de vie temporaires, mais pas augmenter son nombre de points de vie par l'intermédiaire d'une augmentation de sa valeur de Constitution ou d'un autre moyen. La créature peut être tuée une nouvelle fois (et ramenée à la vie), comme être ramenée réellement à la vie au moyen d'un sort approprié, tel que *rappel à la vie*. Tout comme pour le sort *préservation des morts*, le temps passé sous l'influence de ce sort ne rallonge pas le délai à l'issue duquel la créature peut être ramenée à la vie. Ce sort préserve le corps des effets de la décomposition.

La créature ranimée n'est pas un mort-vivant et ne peut être renvoyée, blessée par une source d'énergie positive ou de l'eau bénite ou guérie par une source d'énergie négative. Le sort *restauration suprême* fait récupérer l'intégralité de se souvenirs à la créature, mais n'améliorera pas son état physique.

Composantes matérielles profanes : un châle banc et de l'encens.

Composantes matérielles : un morceau d'un vêtement blanc sur lequel on aura rédigé des prières et un bâtonnet d'encens.

Focaliseur profane : une amulette d'or représentant un phénix.

SENS AUX AGUETS

Divination
Niveau : cha 2, Défenseurs 2, soh 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort augmente les capacités sensorielles de la cible et sa faculté à percevoir le danger. Cette dernière bénéficie d'un bonus d'intuition de +4 à ses jets de Perception auditive et de Détection et conserve toujours le bénéfice de son bonus de Dextérité à la CA (le cas échéant), même si elle est prise au dépourvu ou attaquée par une créature invisible (mais perd le bénéfice de ce bonus si elle est immobilisée).

SHURIKEN DE FEU

Évocation [feu]
Niveau : wuj 2 (feu)
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 15 m
Effet : jusqu'à neuf shuriken de feu
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître des shuriken constitués d'un feu d'origine magique que le lanceur de sorts peut lancer comme des shuriken classiques (ils ne lui brûlent pas les mains). Il est automatiquement considéré comme maîtrisant le maniement des *shuriken de feu*.

Le lanceur de sorts crée trois *shuriken de feu* du 1er au 6e niveau, six du 7e au 12e niveau et neuf à partir du 13e. Il peut, au titre d'une action simple, lancer trois *shuriken de feu*, mais contre une seule et même cible. Si le lanceur de sorts crée plus de trois shuriken, il pourra lancer les autres au cours des rounds suivants. Les shuriken ont un facteur de portée de 3 m.

Un *shuriken de feu* inflige un point de dégâts normaux plus 1d4 point(s) de dégâts dus au feu. Si le lanceur de sorts fait un coup critique, les dégâts normaux sont doublés et ceux dus au feu calculés avec 1d8. Le lanceur de sorts n'applique pas son modificateur de Force aux dégâts infligés. S'il fait une attaque sournoise, il ajoute les points supplémentaires de dégâts uniquement aux dégâts infligés par le premier shuriken lancé au cours du round.

Composante matérielle : un shuriken enduit de résine de pin et de souffre.

SOUFFLE DE GLACE

Évocation [froid]
Niveau : wuj 2 (eau)
Composantes : G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Zone d'effet : cône
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au lanceur de sorts d'exhaler des cristaux de glace qui enveloppent les créatures présentes dans une zone d'effet conique. Les créatures affectées sont recouvertes d'une fine couche de glace qui leur inflige 1d6 point(s) de dégâts temporaires pour deux niveaux de lanceur de sorts (10d6 au maximum). En outre, les créatures subissent des gelures temporaires qui les fatiguent (elles ne peuvent ni courir ni charger, elles subissent un malus ponctuel de -2 à leur Force et la Dextérité). L'effet des gelures dure trois rounds. Réussir un jet de Vigueur permet de ne subir ni les dégâts temporaires ni les effets des gelures.

Composante matérielle : une gorgée d'eau.

SOUFFLE DE VAPEUR

Évocation
Niveau : wuj 3 (eau)
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Zone d'effet : cône
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, demi-dégâts
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au lanceur de sorts d'exhaler un puissant jet de vapeur brûlante, qui s'évase en cône depuis sa bouche Les créatures présentes dans ce cône subissent 1d6 point(s) de dégâts dus au feu par niveau de lanceur de sorts (10d6 au maximum). Le nuage de vapeur se dissipe instantanément avoir infligé les dégâts indiqués.

Composantes matérielles : une braise ardente que l'on aspergera d'eau.

SOUFFLE ENFLAMMÉ

Évocation [feu]
Niveau : Brasier 5, shu 5, wuj 5 (feu)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 round/niveau

Le lanceur de sorts peut, au titre d'une action simple, cracher un jet de flammes une fois par round tant que le sort fait effet. Les flammes visent une créature se trouvant à moins de 5 m du lanceur de sorts ce dernier doit réussir une attaque de contact à distance pour affecter la cible. Si son attaque touche, les flammes infligent 1d8 point(s) de dégâts dus au feu pour deux niveaux de lanceur de sorts (10d8 au maximum). Les matières et objets inflammables peuvent prendre feu - les objets (magiques ou portés) doivent réussir un jet de sauvegarde pour ne pas s'enflammer.

SOURCE MAGIQUE

Transmutation
Niveau : cha 2
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Effet : une source d'eau
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Une source d'eau jaillit du rocher ou du sol naturel que touche le lanceur de sorts. La source ne peut jaillir de créatures, plantes ou de constructions manufacturées, tel un bâtiment. La source fournit vingt-sept litres d'une eau pure, claire (à sa source) et fraîche par heure. Il n'est pas possible de créer une seconde source à moins de 30 m d'une première.

Focaliseur : un pied de bambou.

SQUAMIFÈRE

Transmutation
Niveau : wuj 1
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 2 rounds/niveau

Grâce à ce sort, la peau du lanceur de sorts s'épaissit et luit comme si elle était recouverte d'écailles. Il bénéficie d'un bonus d'armure naturelle à la CA de +2 ; ce bonus est de +3 au 3e niveau, +4 au 6e et +5 à partir du 12e.

Comme le bonus à la CA est un bonus d'armure naturelle, il ne se cumule pas avec celui d'une éventuelle armure naturelle que possède déjà le lanceur de sorts.

Focaliseur : un tatouage du lanceur de sorts représentant un lézard.

SUBSTITUTION MYSTIQUE

Abjuration
Niveau : cha 3, Défenseurs 3, Fortune 3, Mânes 3
Composantes : V, G, M, F
Temps d'incantation : 30 minutes
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation (T)

Ce sort fait naître un lien mystique entre le lanceur de sorts et une représentation, spécialement préparée à cet effet, d'une divinité ou d'un esprit qu'il vénère. Pendant toute la durée d'effet du sort, tous les dégâts dus à des blessures et des attaques réussies (y compris ceux résultant de l'utilisation de pouvoirs spéciaux) subis par le lanceur de sorts sont divisés par deux. La seconde moitié des dégâts est encaissée par la représentation. Ce sort n'est pas efficace contre les types d'effets qui n'infligent pas une perte de points de vie (effets des sorts de type *charme* et *désintégration*, perte temporaire de points de caractéristique, perte de niveau). Si le nombre de points de vie du lanceur de sorts baisse à la suite d'une baisse de sa valeur de Constitution, la perte de pv n'est pas répartie entre la représentation et le lanceur de sorts : ce dernier la subit intégralement. Ce sort est considéré comme utilisé quand le représentation tombe à 0 point de vie ; quand il cesse

de faire effet, les dégâts subis ultérieurement par le lanceur de sorts ne sont pas répartis entre la représentation et lui, mais il ne subit pas ceux que la représentation a encaissés jusque-là à sa place.
Composante matérielle : une offrande (10 po) à un esprit que le lanceur de sorts vénère.
Focaliseur : la représentation en verre, bois, pierre ou fer d'un esprit que le lanceur de sorts vénère. Le coût et le nombre de points de vie de cette représentation dépendent de sa matière :

Matière	Points de vie	Coût
Verre	10 pv	25 po
Bois	25 pv	250 po
Pierre	50 pv	375 po
Fer	100 pv	750 po

Le lanceur de sorts peut utiliser cette représentation pour lancer plusieurs fois ce sort, mais il est impossible de la réparer ou de restaurer ses points de vie perdus.

SUPPLICE

Nécromancie
Niveau : maho 4, wuj 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible(s) : créatures dont le total des DV n'excède pas le niveau du lanceur de sorts et qui ne peuvent être éloignées de plus de 6 m les unes des autres à leur apparition
Durée : 1 round/2 niveaux
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui

Les cibles sont la proie d'une douleur intense et atroce. Tant que le sort fait effet, les créatures affectées subissent un malus de -4 à leurs jets d'attaque, de compétence et de caractéristique. Réussir un jet de sauvegarde permet de réduire ce malus de moitié.
Composante matérielle : une sangsue vivante.

TAILLE GIGANTESQUE

Transmutation
Niveau : Héros 8, wuj 7
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 minute

Ce sort donne au corps du lanceur de sorts des dimensions gigantesques - taille TG ou supérieure selon son niveau. Sa Force, sa Dextérité, sa Constitution, son bonus d'armure naturelle, son modificateur de taille à la CA et aux jets d'attaque sont modifiés en relation avec sa nouvelle taille, comme indiqué dans la table ci-dessous.

Seuls les vêtements banals et ordinaires changent de taille avec le lanceur de sorts : ce dernier risque donc de ne plus pouvoir de servir de ses armes ou de ses objets magiques après sa transformation.
Composantes matérielles : une écaille de dragon ou des cheveux de géant.

Niveau de lanceur de sorts	Taille	For	Dex	Con	Armure naturelle	Modificateur à la CA et à l'attaque
15-16	5,75 m (TG)	+16	-2	+4	+3	-2
17-18	11,50 m (Gig)	+24	-2	+8	+7	-4
19-20	24 m (C)	+32	-2	+12	+12	-8



TAILLE MINUSCULE

Transmutation
Niveau : wuj 8
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 minute

Ce sort donne au corps du lanceur de sorts des dimensions minuscules - taille TP ou inférieure selon son niveau. Sa Force, sa Dextérité, sa Constitution, son bonus d'armure naturelle, son modificateur de taille à la CA et aux jets d'attaque sont modifiés en relation avec sa nouvelle taille, comme indiqué dans la table ci-dessous.

Niveau de lanceur de sorts	Taille	For	Dex	Con	Modificateur à la CA et à l'attaque
15-16	45 cm (TP)	-8	+4	-2	+2
17-18	22,50 cm (Min)	-10	+6	-2	+4
19-20	7,5 cm (I)	-10	+8	-2	+8

Aucune des caractéristiques du lanceur de sorts ne peut tomber en dessous de 1 du fait de ce sort.

Seuls les vêtements banals et ordinaires changent de taille avec le lanceur de sorts : ce dernier risque donc de ne plus pouvoir de servir de ses armes ou de ses objets magiques après sa transformation.
Composante matérielle : une puce.

TATOUAGES ANIMÉS

Transmutation
Niveau : wuj 4
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible(s) : 2 créatures au maximum
Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui

Ce sort transforme les tatouages représentant des serpents (le focaliseur du sort) du lanceur de sorts en véritables serpents qui sont projetés vers la cible désignée, se plantant dans son corps comme des fléchettes et lui inoculant leur venin. Les serpents touchent toujours leur cible et leur impact seul inflige 2d6 points de dégâts. Le venin a les effets suivants : effet initial : perte temporaire de 1d6 point(s) de Constitution ; effet secondaire : perte temporaire de 1d6 point(s) de Constitution une minute après. La cible peut chaque fois neutraliser les effets du poison en réussissant un jet de Vigueur (DD 10 + moitié du niveau du lanceur de sorts + modificateur d'Intelligence du lanceur de sorts).

Après avoir frappé la cible désignée, les serpents reviennent au lanceur de sorts. Ce dernier doit avaler les serpents vivants (ce qui fait réapparaître les tatouages sur ses avant-bras) avant de pouvoir lancer de nouveau ce sort ; il s'agit là d'une action simple qui ne le blesse en rien.

Focaliseur : deux tatouages représentant des serpents, d'ordinaire enroulés autour des avant-bras du lanceur de sorts.

Ténèbres vivantes

Évocation [obscurité]
Niveau : maho 4, wuj 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : une étendue nuageuse de 9 m de large et de 6 m de haut (F)
Durée : 3 rounds/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître un nuage informe d'obscurité. Le lanceur de sorts peut le façonner et le déplacer à sa guise tant que le sort produit ses effets, s'il maintient sa concentration et si le nuage reste à portée. Le lanceur de sorts peut déplacer le nuage de 6 m par round. Ce dernier peut s'infiltrer par les plus petits trous et flotte dans les airs. Les créatures dont les organes de vision se trouvent dans le nuage ne peuvent voir ni normalement ni à l'aide de la vision dans le noir. De même, le nuage étouffe tous les sons, empêchant ainsi les créatures dotées d'organes vocaux qui se trouvent à l'intérieur de parler ou de lancer des sorts et celles dotées d'organes auditifs qui s'y trouvent d'entendre.

Un vent modéré (+ 16,5 km/h) disperse le nuage en cinq rounds ; un vent violent (+ 31,5 km/h), en deux rounds.

Composantes matérielles : un poil de la moustache d'un vieux chat noir et une petite bouteille contenant de la fumée recueillie au cours d'une nuit sans lune.

Tetsubo de la terre

Évocation [terre]
Niveau : shu 2 (terre)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Effet : rayon en forme de tetsubo
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître un tetsubo formé de terre et mesurant 1,80 m entre les mains du lanceur de sorts. Ce dernier maîtrise son maniement comme s'il s'agissait d'une massue. Les attaques faites avec cette arme constituent des attaques au corps à corps. Le tetsubo inflige 1d10 point(s) de dégâts + 1 pour deux niveaux de lanceur de sorts (+10 points au maximum). Il considéré comme une arme +1 lorsqu'il s'agit de prendre en compte une éventuelle réduction de dégâts.

Tombe de jade

Transmutation
Niveau : shu 7 (terre)
Composantes : V, G, M, FD
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Cible : la créature de l'Outremonde touchée
Durée : concentration
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au lanceur de sorts de tenter d'extirper la part impure d'une créature porteuse de la Souillure et de la remplacer par une portion de sa propre pureté intérieure. Si ce sort est épuisant pour le lanceur de sorts, il est fatal aux créatures porteuses de la Souillure.

On ne peut jeter ce sort que sur une créature ayant le sous-type Outremonde ou une valeur de Souillure. Quand le lanceur de sorts touche cette créature, cette dernière doit faire un jet de Vigueur : si elle le réussit, le sort ne l'affecte pas ; en cas d'échec, sa peau se transforme en jade, ce qui l'immobilise et la laisse sans défense. La créature est consciente et continue de respirer, mais ne peut entreprendre aucune action physique, même pas parler. Elle peut, en revanche, entreprendre des actions purement mentales (utiliser un pouvoir magique, par exemple). Cet effet est identique à celui du sort *immobilisation de personne.*

Pendant chaque round au cours duquel elle reste ainsi immobilisée, la créature doit faire un nouveau jet de Vigueur : en cas d'échec, elle subit une perte permanente de 1d6 point(s) de Constitution. Le lanceur de sorts, quant à lui, subit 1d6 point(s) de dégâts temporaires par round durant lequel il maintient les effets de ce sort. S'il sombre dans l'inconscience ou si la créature réussit un jet de Vigueur, le sort cesse de produire ses effets.

Composante matérielle : un morceau de jade (50 po au moins).

Trait de glace

Invocation (création) [froid]
Niveau : wuj 2 (eau)
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Effet : 1 projectile de glace
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : cf. description
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître un trait de glace dans la main du lanceur de sorts, qui va le diriger vers sa cible désignée. Le lanceur de sorts doit réussir une attaque à distance normale pour la toucher. Il bénéficie d'un bonus de +2 à son jet d'attaque par deux niveaux de lanceur de sorts. Le trait de glace inflige 1d8 point(s) de dégâts perforants, 1d8 point(s) de dégâts dus au froid et la perte de 2 points de Dextérité (les créatures immunisées contre le froid ne subissent pas cette perte de points). Réussir un jet de Vigueur permet de réduire de moitié les dégâts dus au froid et de ne pas subir la perte de points de Dextérité.

Une attaque provoque une explosion de cristaux de glace dans une zone de 3 m de rayon dont le trait de glace est le centre (cf. *MdJ*, p. 114). Cette explosion inflige 1d8 point(s) de dégâts perforants. Une créature présente dans la zone d'effet de l'explosion peut faire un jet de Réflexes pour ne subir que la moitié des dégâts indiqués.

Composantes matérielles : une goutte d'eau ou un morceau de glace.

Trait de sang

Nécromancie
Niveau : cha 5, maho 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible(s) : jusqu'à quatre créatures
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (cf. description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort consiste, pour le lanceur de sorts, à dessiner au couteau un motif mystique dans la paume de sa main et à enchanter son propre sang. Ce sort permet de créer un projectile fait de sang pour trois niveaux du lanceur de sorts (cinq projectiles au maximum). Le lanceur de sorts peut ensuite envoyer ces projectiles qui vont filer à partir de sa paume tournée vers le haut et exploser au contact. Le lanceur de sorts peut choisir une cible différente pour chaque projectile, mais il doit faire une attaque de contact à distance pour chacun d'eux. Un coup direct occasionne 2d8 points de dégâts ; la cible ne peut faire aucun jet de sauvegarde. Les créatures se trouvant à moins de 1,5 m d'une créature touchée doivent faire un jet de Réflexes pour ne pas subir les mêmes dégâts qu'elle (les projectiles qui ratent leur cible n'occasionnent aucun dégât à qui que ce soit).

Composante matérielle : le sang du lanceur de sorts. Tracer le motif au couteau lui inflige deux points de dégâts.

TRANSE

Divination
Niveau : cha 1, Nature 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round
Portée : 40 m
Zone d'effet : étendue de 40 m de diamètre dont le lanceur de sorts est le centre
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le lanceur de sorts tombe dans une transe profonde, durant laquelle il ne peut ni se déplacer, ni parler, ni entreprendre aucune action que ce soit. Dans cet état, le lanceur de sorts est très sensible à la présence des forces et énergies de l'endroit. Il peut ainsi percevoir, pendant chaque round passé dans cet état, la présence d'un esprit (dominant ou pas) ou d'un effet magique permanent, d'une malédiction ou d'une hantise à l'intérieur de la zone d'effet du sort. Le lanceur de sorts peut déterminer le type de la présence détectée (esprit naturel, hantise maléfique, par exemple), mais ne peut communiquer avec eux ou en obtenir des informations. L'utilisation de ce sort lui fournit assez de renseignements pour lancer ensuite *communion avec les esprits* ou un sort aux effets similaires pour communiquer avec l'esprit avec lequel il souhaite entrer en contact.

UN ET UN FONT UN

Nécromancie
Niveau : shu 3 (eau) - école Iuchi
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 round/niveau (T)

Ce sort permet au lanceur de sorts de projeter son esprit dans le corps de son cheval (sur laquelle il doit être en selle lors de l'incantation) et de ne plus faire qu'un avec cette dernière. Le corps du lanceur de sorts s'allonge sur l'encolure de sa monture et se maintient en selle pendant la durée d'effet du sort : il est désormais partie intégrante de l'enveloppe corporelle commune au lanceur de sorts et à sa monture, même s'il ne présente pas grande utilité.

Le lanceur de sort et son cheval forment désormais une créature hybride et ont en commun les caractéristiques, compétences et dons de chacun. Le lanceur de sorts fait tous ses jets, jets de sauvegarde et d'attaque en utilisant la meilleure valeur de base (la sienne ou celle de sa monture) et le meilleur modificateur de valeur de caractéristique. Le lanceur de sorts conserve ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ses souvenirs, sa personnalité, son niveau et sa classe de personnage, son alignement et ses pouvoirs extraordinaires et surnaturels. Il bénéficie désormais des valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution de sa monture, ainsi que de sa vitesse, de ses armure et armes naturelles et de ses pouvoirs extraordinaires.

Ses adversaires peuvent attaquer soit son enveloppe corporelle, soit celle de sa monture. La première utilise le bonus de Dextérité à la CA de sa monture (qui n'est pas limitée par un bonus de Dextérité maximum en fonction du type d'armure du lanceur de sorts), ainsi que le modificateur de taille, le bonus d'armure et les bonus magiques du lanceur de sorts. L'enveloppe de sa monture utilise le bonus de Dextérité de cette dernière, son modificateur de taille, son bonus d'armure, son bonus d'armure naturelle et les éventuels bonus magiques liés aux objets que porte le lanceur de sorts (*amulette d'armure naturelle* ou un *anneau de protection*, par exemple), à l'exception de son armure.

Le lanceur de sorts et sa monture, liés par ce sort, ont un nombre de pv égal à la somme des pv de l'un et de l'autre. Quand un adversaire touche l'une ou l'autre enveloppe corporelle, les dégâts infligés sont soustraits de cette somme. Le lanceur de sorts et sa monture ne sont hors de combat ou mourants que lorsque la somme totale de ces pv tombe à 0. Quand le sort cesse de faire effet, le lanceur de sorts divise les pv restants et les répartit comme il le veut entre sa monture et lui-même.

VENIN DU COBRA

Transmutation
Niveau : maho 1, wuj 1 (eau)
Composantes : G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : instantanée

La salive du lanceur de sorts devient un poison virulent qu'il peut ensuite cracher dans un cône de 3 m. Les créatures présentes dans ce cône doivent réussir un jet de Vigueur pour ne pas subir une perte temporaire de 1d3 point(s) de Constitution (le poison n'a pas d'effet secondaire). Le poison est sans effet sur le lanceur de sorts.

Composante matérielle : un croc de cobra.

VENIN DU CRAPAUD

Nécromancie
Niveau : maho 2, wuj 2
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature vivante touchée
Durée : instantanée (cf. description)
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (cf. description)
Résistance à la magie : oui

Le toucher du lanceur de sorts devient empoisonné et inocule un poison à toute créature touchée au moyen d'une attaque de contact au corps à corps. Le poison inflige une perte initiale de 1d6 point(s) de Constitution, puis une perte secondaire identique une minute après ; il s'agit de dégâts temporaires. La cible peut s'en prémunir chaque fois en réussissant un jet de Vigueur (DD 10 + moitié du niveau de lanceur de sorts + modificateur d'Intelligence du lanceur de sorts).

Focaliseur : un tatouage du lanceur de sorts représentant un crapaud.

VOIX DES KAMI

Évocation [son]
Niveau : shu 7 (eau)
Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Zone d'effet : cercle de 9 m de diamètre dont le lanceur de sorts est le centre
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Prononcer les mots sacrés des kami revient à libérer des pouvoirs magiques d'une puissance terrifiante. Les créatures ayant le sous-type Outremonde ou un score de Souillure subissent les effets (cumulatifs) suivants :

DV	Effet
12 ou plus	sourd
Moins de 12	sourd, aveuglé
Moins de 8	paralysé
Moins de 4	tué, paralysé, assourdi, aveuglé

Aveuglé : la créature est aveuglée pour 2d4 rounds. À côté des effets évidents de ce handicap, la créature a 50 % de chances de rater au combat (ses adversaires sont considérés comme totalement camouflés), perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA et ses adversaires bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque contre elle (comme s'ils étaient invisibles). La vitesse de déplacement de la créature est réduite de moitié et elle subit un malus de -4 à la plupart de ses jets de compétences basées sur la Force ou la Dextérité.

Paralysé :la créature est paralysée et sans défense, incapable de bouger ou d'agir physiquement, pour 1d10 mn.

Sourd : la créature est sourde pour 1d4 round(s). À côté des effets évidents de ce handicap, la créature rate automatiquement ses jets de Perception auditive, subit un malus de -4 à l'initiative et a 20 % de chances de rater tout sort ayant une incantation à composante verbale.

Tué : les créatures vivantes meurent ; les morts-vivants sont détruits.

Les créatures qui n'ont pas de score de Souillure et qui n'ont pas le sous-type Outremonde, dont le lanceur de sorts, sont sourdes pour 1d4 round(s), quel que soit leur nombre de DV.

Voix de stentor

Invocation (création) [son]
Niveau : cha 2
Composantes : V, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature
Durée : 1d4+1 rounds
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

D'un cri assourdissant, le lanceur de sorts peut étourdir une créature de son choix et située à portée. Si cette dernière rate un jet de Volonté, elle est étourdie pendant 1d4+1 rounds : en conséquence, elle ne peut pas agir, elle perd son bonus de Dextérité à la CA (le cas échéant) et ses adversaires bénéficient d'un bonus de +2 à leurs d'attaque contre elle.

Volte-face

Abjuration
Niveau : wuj 1 (bois)
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Cible : une arme de taille G ou supérieure ayant un manche en bois
Durée : 1 round/niveau ou jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort consiste à enchanter une arme de taille G ou supérieure ayant un manche en bois (bo, naginata, nunchaku...). La prochaine fois que l'arme sera utilisée pour faire une attaque au corps à corps, son manche fera volte-face et l'arme frappera son porteur. Ce dernier fait normalement son jet d'attaque, puis son jet de dégâts si l'attaque touche. Il ne peut choisir de faire des dégâts temporaires ou de réduire d'une autre façon les dégâts subits, même si tous les éléments le faisant bénéficier d'une réduction des dégâts s'appliquent. Une fois que le porteur s'est blessé avec son arme, le sort est utilisé.

Les armes magiques laissées sans surveillance qui sont ciblées par ce sort peuvent faire un jet de Volonté ; en cas de réussite, le sort n'a aucun effet sur elles (cf. *MdJ*, p. 135, pour les jets de sauvegarde des objets).

Focaliseur : une dague

Vulnérabilité

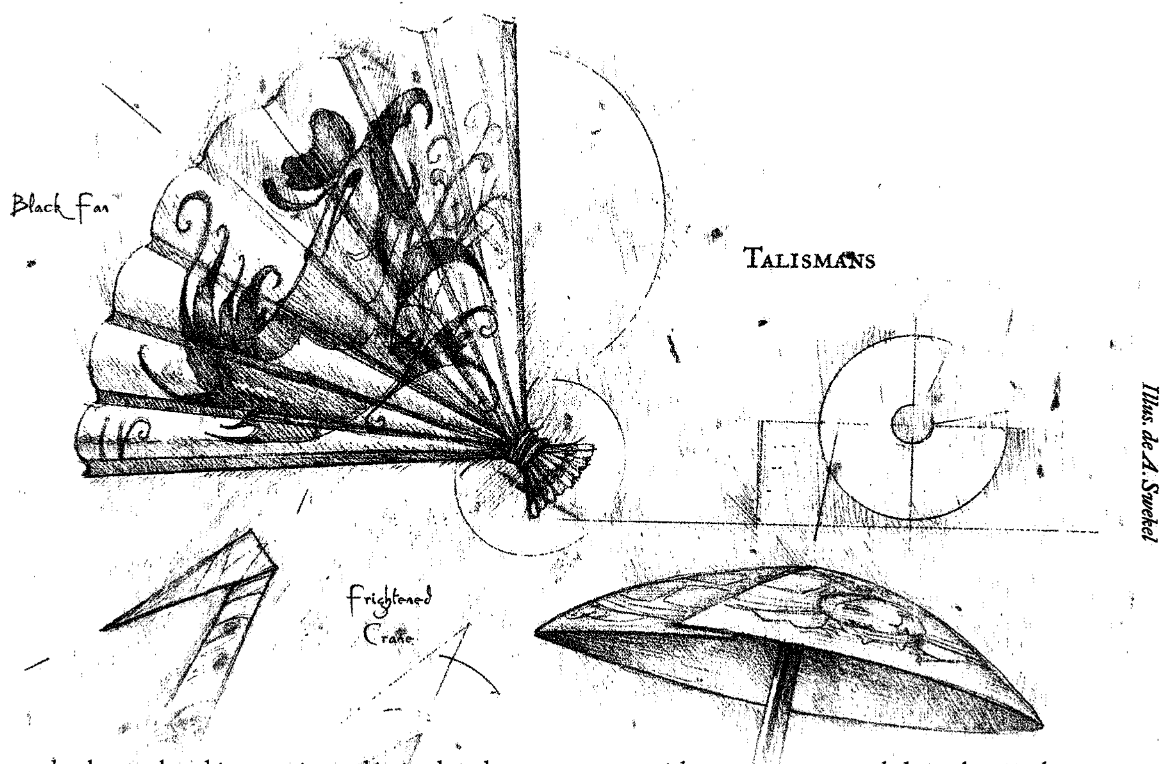
Transmutation
Niveau : cha 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort diminue la valeur de réduction des dégâts de la cible de 5/+1. Ainsi, si le lanceur de sorts réussit à lancer *vulnérabilité* sur un dragon ayant une valeur de réduction de dégâts de 15/+2, cette dernière tombe à 10/+1. Tous les trois niveaux de lanceur de sorts au-delà du 11e, la valeur de réduction de dégâts de la cible diminue à nouveau de 5/+1 (10/+2 au 14e niveau, 15/+3 au 17e et 20/+4 au 20e).

Yari de l'air

Évocation [air]
Niveau : shu 2 (air)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Effet : rayon en forme de yari
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une hampe en bois de 1,80 m de long dans les mains du lanceur de sorts ; ce dernier en maîtrise le maniement comme s'il s'agissait d'un yari (lance). Les attaques faites avec cette arme sont des attaques au corps à corps. Le yari inflige 1d8 point(s) de dégâts + un point pour deux niveaux de lanceur de sorts (+10 au maximum). Le yari est considérée comme étant une arme +1 lorsqu'il s'agit de prendre en compte une éventuelle réduction de dégâts.



Illus. de A. Swekel

Si, pour la plupart, les objets magiques décrits dans le *Guide du Maître* (*GdM*) sont disponibles dans les univers du *Guide de l'Orient* (*GdO*), certains d'entre eux sont si spécifiques à l'univers classique de D&D qu'ils n'y ont pas d'équivalent. D'autres, au contraire, sont assez différents du modèle standard, dans leur forme sinon dans leur fonction.

Par exemple, les lyres et harpes sont des instruments de musique courants dans l'univers du *Manuel des Joueurs* (*MdJ*). Dans les univers du *GdO*, on aura beaucoup plus de chance de trouver un *koto de bâtisseur* ou un *samisen d'envoûtement* qu'une lyre ou une harpe ayant les mêmes pouvoirs. De la même manière, une cape magique classique trouvera son équivalent sous la forme d'un kimono ou d'une veste, les bottes deviendront des sandales, les sacs des boîtes, etc. Ces changements de forme d'un objet magique n'affectent en rien sa fonction.

Limites de fonctionnement des objets magiques

Si les armures et vêtements utilisés dans l'univers du *GdO* sont différents de ceux décrits dans le *GdM*, les limitations au nombre d'objets magiques pouvant être portés sont identiques à celles décrites dans le *GdM*, à la nuance près que certains objets magiques décrits ici occupent un espace normalement réservé aux vêtements et accessoires courants. Voici la liste des objets magiques qu'un personnage du *GdO* peut porter simultanément :

- un serre-tête, chapeau, casque ou jingagsa
- une paire de lentilles, des lunettes ou un mempo
- une cape, écharpe ou un manteau, hakama, haori ou happi
- une amulette, broche ou un médaillon, collier, charme ou scarabée
- une armure
- une robe ou un kimono
- une veste, chasuble, chemise ou kataginu
- une paire de bracelets ou de dastana
- une paire de gants ou gantelets
- deux anneaux
- une ceinture ou obi
- une paire de bottes, sandales ou tabi

Table 8-1 Détermination aléatoire des objets magiques

Faible	Intermédiaire	Puissant	Catégorie d'objets
01-04	01-10	01-15	Armures et boucliers (table 8-2)
05-09	11-20	16-30	Armes (table 8-8)
10-32	21-30	31-35	Potions (table 8-16)
33-34	31-40	36-50	Anneaux (table 8-17)
35-57	41-55	51-65	Parchemins (table 8-18)
58-80	56-68	66-70	Talismans (table 8-24)
81-91	69-83	71-75	Baguettes (table 8-25)
92-100	84-100	76-100	Objets merveilleux (tables 8-26 à 8-28)

Armures magiques

Les tables ci-dessous s'emploient exactement de la même manière que celles figurant au ch. 8 du *GdM*. Pour créer une armure ou un bouclier, il vous suffit de faire un jet de dés sur les tables appropriées. Les tables 8-3 et 8-4, qui vous permettent de déterminer aléatoirement l'armure et le bouclier de votre personnage, vous indiqueront lesquels sont disponibles dans l'univers de campagne de Rokugan et dans les autres.

Table 8-2 : Armures et boucliers

Faible	Intermédiaire	Puissant	Objet	Prix de vente
01-20	01-03	-	*Bouclier* +1	+1 000 po
21-80	04-10	-	*Armure* +1	+1 000 po
81-82	11-18	-	*Bouclier* +2	+4 000 po
83-87	19-30	-	*Armure* +2	+4 000 po
-	31-38	01-05	*Bouclier* +3	+9 000 po
-	39-50	06-16	*Armure* +3	+9 000 po
-	51-52	17-25	*Bouclier* +4	+16 000 po
-	53-57	26-38	*Armure* +4	+16 000 po
-	-	39-45	*Bouclier* +5	+25 000 po
-	-	46-57	*Armure* +5	+25 000 po
-	-	-	*Bouclier* +6*	+36 000 po
-	-	-	*Armure* +6*	+36 000 po
-	-	-	*Bouclier* +7*	+49 000 po
-	-	-	*Armure* +7*	+49 000 po
-	-	-	*Bouclier* +8*	+64 000 po
-	-	-	*Armure* +8*	+64 000 po
-	-	-	*Bouclier* +9*	+81 000 po
-	-	-	*Armure* +9*	+81 000 po
-	-	-	*Bouclier* +10*	+100 000 po
-	-	-	*Armure* +10*	+100 000 po
-	58-63	58-63	Armure ou bouclier spécial**	-
88-100	64-100	64-100	Propriété spéciale et relancez les dés†	-

* Le bonus effectif de l'armure ou du bouclier ne peut pas dépasser +5. Ces lignes indiquent le prix des armures et boucliers possédant des propriétés spéciales.
** Faites un jet sur la table 8-7 (cf. plus bas)
† Faites un jet sur les tables 8-5 et 8-6 (cf. plus bas)

Table 8-3 : Types d'armure aléatoire

À Rokugan 1d100	Hors de Rokugan* 1d100	Armure	Prix
01	01-03	Matelassée	+155 po
-	04-07	Chahar-aina †	+ 225 po
-	08	Dastana †	+ 175 po
-	09-12	Cuir	+ 160 po
-	13	Corde †	+ 165 po
-	14-17	Peau	+ 165 po
-	18-23	Cuir clouté	+ 175 po
02	24	Os †	+ 170 po
03-12	25-29	Ashigaru †	+ 175 po
-	30-35	Écailles de cuir †	+ 185 po
-	36-40	Dhenuka †	+ 180 po
-	41-46	Brigandine †	+ 180 po
13-25	47-52	Chemise de mailles	+ 250 po
-	53-59	Armure d'écailles	+ 200 po
26-55	60-65	Armure partielle †	+ 200 po
-	66-73	Cotte de mailles	+ 300 po
-	74-80	Feuilletée †	+ 300 po
-	81-85	Clibanion	+ 350 po
-	86-92	Crevice	+ 400 po
56-100	93-100	Armure de samurai †	+ 1 150 po

* Tous les types d'armures recensés ne sont pas nécessairement disponibles dans une campagne se déroulant hors de Rokugan. Si le résultat obtenu ne correspond pas à l'univers dans lequel vous jouez, relancez les dés ou choisissez le type d'armure le plus proche qui convienne.
† Vous trouverez la description de cette armure dans ce supplément et celle des autres au ch. 7 du *MdJ*.

Table 8-4 : Types de bouclier aléatoire

À Rokugan 1d100	Hors de Rokugan* 1d100	Armure	Prix
01-80	01-06	Tessen †	+ 162 po
-	07-12	Targe	+ 165 po
-	13-16	Rondache en bois	+ 153 po
-	17-20	Rondache en acier	+ 159 po
-	21-40	Targe en bois	+ 157 po
-	41-90	Targe en acier	+ 170 po
-	91-95	Pavois	+ 180 po
81-100	96-100	Carapace de kappa †	+ 180 po

* Tous les types de boucliers recensés ne sont pas nécessairement disponibles dans une campagne se déroulant hors de Rokugan. Si le résultat obtenu ne correspond pas à l'univers dans lequel vous jouez, relancez les dés ou choisissez le type de bouclier le plus proche qui convienne.
† Vous trouverez la description de ce bouclier dans ce supplément et celle des autres au ch. 7 du *MdJ*.

Description des propriétés spéciales des armures et boucliers

Si, en règle générale, les armures et boucliers magiques ne possèdent qu'un bonus d'altération, certains peuvent également posséder une ou plusieurs des propriétés décrites ci-dessous ou dans le *GdM*. Une armure ou un bouclier ayant une ou plusieurs propriétés spéciales doit au moins avoir un bonus d'altération de +1.

Agile : cette armure donne à son porteur un bonus de résistance de +2, +4 ou +6 à ses jets de Réflexes.

Niveau du lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *résistance*, le lanceur de sorts doit avoir un niveau au moins égal à (bonus de l'armure ou du bouclier) x 3. *Prix de vente* : + 2 000 po (+2), +8 000 po (+4), + 18 000 po (+6).

Change-forme : le bonus d'altération qu'octroie cette armure devient un bonus de parade quand son porteur change de forme grâce à un sort de métamorphose. Ainsi un hengeyokai portant une brigandine change-forme +2 bénéficierait d'un bonus de parade de +2 à la CA sous sa forme animale.

Niveau du lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *métamorphose*. *Prix de vente* : comme armure, +1 bonus.

Déplacement : cette armure fait apparaître son porteur à côté de l'endroit où il se trouve réellement, comme le sort *déplacement*.

Niveau du lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *déplacement*. *Prix de vente* : + 100 000 po.

Équilibre : cette armure fait bénéficier son porteur d'un bonus d'aptitude de +8 à tous ses jets d'Équilibre.

Niveau du lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *grâce féline*. *Prix de vente* : + 1 280 po.

Floue : cette armure brouille et rend floue l'image de celui qui la porte, comme le sort *flou*.

Niveau du lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *flou*. *Prix de vente* : + 50 000 po.

Naturelle : le porteur d'une armure ou d'un bouclier protégé par cet enchantement conserve son bonus d'armure (y compris le bonus d'altération) quand il est sous l'effet d'une métamorphose naturelle. Les armures et boucliers ayant ce pouvoir sont souvent décorés de motifs végétaux. L'armure est indétectable quand son porteur est en état de métamorphose naturelle.

Niveau du lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *fusion dans la pierre*. *Prix de vente* : comme armure, + 2 bonus.

Présence : cette armure donne un bonus d'altération de +2 au Charisme.

Niveau du lanceur de sorts : 12. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, le créateur de l'armure doit être au moins du 12e niveau. *Prix de vente* : comme armure, +2 bonus.

Résistance : cette armure fait bénéficier son porteur d'un bonus de résistance de +2, +4 ou +6 à tous ses jets de Vigueur.

Niveau du lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, le lanceur de sorts doit être d'un niveau au moins égal à (bonus de l'arme) x 3. *Prix de vente* : + 2 000 po (+2), + 8 000 po (+4), + 18 000 po (+6).

Signal : cette armure permet à son porteur d'utiliser trois fois par jour le sort *vent de murmures*.

Table 8-5 : Propriétés spéciales des armures

Faible	Intermédiaire	Puissante	Propriété spéciale	Modificateur au prix de base*
01-14	01-02	-	Équilibre †	+ 1 280 po
15-32	03-05	-	Agilité (+2) †	+ 2 000 po
33-50	06-08	-	Résistance (+2) †	+ 2 000 po
51-52	09-11	01	Défense légère	+ 1
53-70	12-17	02	Ombre	+ 1
71-80	18-23	03	Change-forme †	+ 1
81-98	24-31	04-05	Déplacement furtif	+ 1
-	32-38	06-07	Agilité (+4) †	+ 8 000 po
-	39-45	08-09	Résistance (+4) †	+ 8 000 po
-	46	10-11	Résistance à la magie (13)	+ 2
-	47-49	12-14	Soins †	+ 2
-	50-52	15-16	Présence †	+ 2
-	53-54	17-18	Naturelle †	+ 2
-	55-58	19-20	Terreur †	+ 3
-	59-61	21-23	Spectrale	+ 3
-	-	24-25	Invulnérabilité	+ 3
-	62-66	26-28	Défense intermédiaire	+ 3
-	67	29-30	Résistante à la magie (15)	+ 3
-	68-71	31-35	Résistante à l'acide	+ 3
-	72-75	36-40	Résistante au froid	+ 3
-	76-79	41-45	Résistante au feu	+ 3
-	80-83	46-50	Résistante à l'électricité	+ 3
-	84-87	51-55	Résistante aux attaques soniques	+ 3
-	88-90	56-58	Agile (+ 6) †	+ 18 000 po
-	91-93	59-61	Résistance (+ 6) †	+ 18 000 po
-	94-95	62-64	Résistante à la magie (17)	+ 4
-	96	65-66	Éthérée	+ 5
-	97-98	67-69	Défense lourde	+ 5
-	-	70-71	Résistante à la magie (19)	+ 5
-	-	72-73	Floue †	+ 50 000 po
-	-	74	Déplacement †	+ 100 000 po
99-100	99-100	75-100	Relancez deux fois les dés**	

* Beaucoup de ces propriétés spéciales, comme celles décrits dans le *GdM*, ont un modificateur de prix prenant la forme d'un bonus à ajouter au bonus d'altération de l'arme pour en déterminer le prix. D'autres impliquent d'ajouter directement une somme au prix de base de l'arme. Ces enchantements n'ajoutent rien au bonus d'altération de l'arme, ils offrent des capacités différentes à son porteur. La détermination de leur coût suit les règles détaillées dans le *GdM*.
** Si vous tombez deux fois sur la même propriété, une seule compte. Si vous tombez sur deux versions différentes de la même propriété, seule la plus puissante est prise en compte.
† Vous trouverez la description de cette propriété spéciale dans ce supplément et celle des autres dans le *GdM*.

Niveau du lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création d'armes et armures magiques, *vent de murmures*. *Prix de vente :* + 12 960 po.

Soins : cette armure soigne son porteur comme si elle lançait le sort *soins modérés* (+2d8 +3 points de vie). Cela se produit automatiquement la première fois dans la journée où le porteur descend d'au moins 20 points sous son maximum de points de vie.

Niveau du lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création d'armes et armures magiques, *soins modérés, perception de la mort*. *Prix de vente :* comme armure, + 2 bonus.

Terreur : cette armure permet à son porteur de dégager, trois fois par jour, une aura de terreur dans un rayon de 10 m. Toutes les créatures présentes dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté (DD 14) pour ne pas être paniquées (une créature paniquée subit un malus de moral de –2 à tous ses jets de sauvegarde et cherche à fuir le porteur. Elle a 50% de chances de laisser tomber ce qu'elle tient, fuit au hasard et cherche à éviter toute autre source de danger. Acculée, elle se recroqueville sur elle-même).

Niveau du lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'armes et armures magiques, *terreur*. *Prix de vente* : comme armure, + 3 bonus.

Table 8-6 : Propriétés spéciales des boucliers et tessen

Faible	Intermédiaire	Puissante	Propriété spéciale	Modificateur au prix de base*
01 – 30	-	-	Attaque ‡	+ 1
31 – 50	-	-	Aveuglant	+ 1
50 – 60	-	-	Défense légère ‡	+ 1
61 – 99	01 – 10	-	Antiprojectiles	+ 2
	11 –16	01 – 10	Animé	+ 2
	17 – 20	11 – 15	Résistance à la magie (13)	+ 2
	21 – 25	16 – 20	Signal†	+ 12 960 po
	26 – 30	21 – 25	Spectral	+ 3
	31 – 35	26 – 35	Défense intermédiaire ‡	+ 3
	36 – 44	36 – 38	Résistant à l'acide ‡	+ 3
	45 – 53	39 – 41	Résistant à l'électricité ‡	+ 3
	54 – 62	42 – 44	Résistant au feu ‡	+ 3
	63 – 71	45 – 47	Résistant au froid ‡	+ 3
	72 – 80	48 – 50	Résistant aux attaques soniques ‡	+ 3
	-	51 – 55	Résistance à la magie (15)	+ 3
	-	56 – 60	Résistance à la magie (17)	+ 4
	-	61 – 65	Défense lourde ‡	+ 5
	81 – 90	66 – 70	Réfléchissant	+ 5
	-	71 – 80	Résistance à la magie (19)	+ 5
100	91 - 100	81 - 100	Rejouez deux fois le dé**	-

* Beaucoup de ces propriétés spéciales, comme celles décrits dans le *GdM*, ont un modificateur de prix prenant la forme d'un bonus à ajouter au bonus d'altération de l'arme pour en déterminer le prix. D'autres impliquent d'ajouter directement une somme au prix de base de l'arme. Ces enchantements n'ajoutent rien au bonus d'altération de l'arme, ils offrent des capacités différentes à son porteur. La détermination de leur coût suit les règles détaillées dans le *GdM*.
** Si vous tombez deux fois sur la même propriété, une seule compte. Si vous tombez sur deux versions différentes de la même propriété, seule la plus puissante est prise en compte.
† Vous trouverez la description de cette propriété spéciale dans ce supplément et celle des autres dans le *GdM*.
‡ Ces enchantements ne peuvent pas être placés sur un tessen.

Armures et boucliers spéciaux

Les armures et boucliers recensés dans la table qui suit sont disponibles sous la forme décrite ci-dessous ; ceux qui ne sont pas décrits après cette table le sont au ch. 8 du *GdM*. Certaines des éléments d'équipement décrits dans le *GdM* apparaissent ici avec des noms un peu différents. Hormis le prix de l'objet, cela n'affecte en rien leurs caractéristiques. Ainsi, une *dhenuka en peau de rhinocéros* a les mêmes caractéristiques qu'une *armure en peau de rhinocéros* ; une *armure de samurai de seconde chance* est semblable à une *crevisse de seconde chance* et une *chahar-aina de commandement* est la même chose qu'une *cuirasse de commandement*.

Armure devata : cette *cotte de mailles +1* faite de l'argent ou de l'or le plus scintillant est si fine et légère qu'elle peut être portée

Table 8-7 : Armures et boucliers spéciaux

Intermédiaires	Puissantes	Armure spéciale	Prix de vente
01-22	-	*Dhenuka en peau de rhinocéros*	5 180 po
23-42	-	*Bouclier du lion*	9 170 po
43-59	-	*Armure d'os de chaman* †	12 170 po
60-76	01-17	*Tessen céleste* †	14 962 po
77-89	18-41	*Armure de samurai de seconde chance*	19 650 po
90-100	42-63	*Chahar-aina de commandement*	21 475 po
-	64-82	*Armure devata* †	25 300 po
-	83-100	*Armure oni* †	42 350 po

† Vous trouverez la description de ces armures spéciales dans ce supplément et celle des autres dans le GdM.

sans être décelable sous des vêtements normaux. Elle peut être également portée sous une chahar-aina ou avec une dastana. Ses caractéristiques sont les suivantes : bonus de Dextérité maximal de +8, pénalité d'armure de +2 et 15% de risque d'échec des sorts profanes. Elle est considérée comme une armure légère et permet à son porteur de voler (comme avec le sort *vol*) une fois par jour.

Niveau du lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, le créateur doit être d'alignement bon. *Prix de vente* : 25 300 po. Coût de création : 12 800 po + 1000 PX.

Armure d'os de chaman : cette *armure d'os* +2 renferme un esprit protecteur qui fait bénéficier son porteur d'un bonus de résistance de +2 à tous ses jets de sauvegarde.

Niveau du lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *résistance*, le créateur doit être au moins du 6e niveau. Prix de vente : 12 170 po. Coût de création : 6 170 po + 240 PX.

Armure oni : cette armure de samurai a été ouvragée de manière à ce que son porteur ait l'air d'un oni. Le heaume évoque la tête cornue d'un oni et le mempo (masque facial) la face d'un démon grimaçant. Cette *armure de samurai* +4 permet de donner des coups de griffes frappant comme des armes +1, infligeant 1d10 point(s) de dégâts à l'adversaire et augmentant sa valeur de Souillure de 1. Les griffes sont fixées aux kote de l'armure.

Si le porteur de l'armure n'a pas de valeur de Souillure, il acquiert instantanément un niveau négatif qui persiste tant que l'armure est portée et disparaît quand elle est ôtée. Ce niveau négatif ne risque pas de causer une perte de niveau définitive mais aucun méthode, pas même le sort *restauration*, ne peut le faire disparaître tant que l'armure est portée.

Niveau du lanceur de sorts : 12. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *nuée de la Souillure*. Prix de vente : 42 350 po. Coût de création : 22 350 po + 1 600 PX.

Tessen céleste : ce *tessen aveuglant* +1 peut, en plus de son pouvoir d'aveuglement, émettre un rayon de *lumière brûlante* une fois par jour.

Niveau du lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *lumière brûlante*. *Prix de vente* : 14 962 po. Coût de création : 7 562 po + 296 PX.

Armes magiques

Les tables qui suivent s'utilisent de la même manière que celles consacrées aux armes magiques figurant au ch. 8 du *GdM*. Pour créer une arme ou armure, lancez 1d100 sur les tables appropriées. Les tables 8-10 à 8-12 vous indiqueront celles qui sont disponibles dans l'univers de campagne de Rokugan et dans les autres.

Table 8-8 : Armes

Faible	Intermédiaire	Puissante	Bonus de l'arme	Prix de base*
1-70	1-10	-	+1	+2 000 po
71-85	11-20	-	+2	+8 000 po
-	21-58	1-20	+3	+18 000 po
-	59-62	21-38	+4	+32 000 po
-	-	39-49	+5	+50 000 po
-	-	-	+6**	+72 000 po
-	-	-	+7**	+98 000 po
-	-	-	+8**	+128 000 po
-	-	-	+9**	+162 000 po
-	-	-	+10**	+200 000 po
-	62-68	50-63	Arme spéciale †	-
86-100	69-100	64-100	Propriété spéciale, rejouez le dé ‡	-

* Dans le cas de flèches, carreaux d'arbalète ou de billes de frondes, le prix concerne cinquante unités.
** Le bonus effectif de l'arme ne peut pas dépasser + 5. Utilisez ces lignes pour déterminer le prix des armes possédant des propriétés spéciales.
† Faites un jet sur la table 8-15 plus loin.
‡ Faites un jet sur les tables 8-13 et 8-14 plus loin.

Table 8-9 : Détermination du type d'arme

1d100	Type d'arme
01-70	Armes de corps à corps usuelles (cf. table 8-10)
71-80	Armes de corps à corps inhabituelles (cf. table 8-11)
81-100	Armes à distance usuelles (cf. table 8-12)

Table 8-10 : Armes de corps à corps courantes

À Rokugan 1d100	Hors de Rokugan* 1d100	Arme	Prix de l'arme**
1-9	1-6	Hache d'armes (ono)	+310 po
10-14	7-11	Dague (aiguchi)	+302 po
15-23	12-17	Massue (tetsubo)	+305 po
24-31	18-23	Épée à deux mains (no-dachi)	+350 po
32-35	24-27	Kama	+302 po
36-65	28-34	Katana †	+400 po
-	35-40	Épée longue	+315 po
-	41-45	Masse d'armes, légère	+305 po
-	46-49	Masse d'armes, lourde	+312 po
66-68	50-52	Nagamaki †	+308 po
69-73	53-56	Naginata †	+310 po
74-77	57-60	Nunchaku	+302 po
78-81	61-64	Bâton (bo) ‡	+600 po
-	65-69	Cimeterre	+315 po
82-86	70-75	Lance (yari)	+302 po
-	76-78	Siangham	+303 po
-	79-86	Épée bâtarde	+335 po
-	87-94	Épée courte	+310 po
87-91	-	Wakizashi †	+300 po
92-100	95-100	Marteau de guerre (dai tsuchi)	+312 po

* Reportez-vous à la table 10-2, p. 202, pour trouver les noms des armes correspondant à un univers de campagne hors de Rokugan.
** Ajoutez au bonus d'altération indiqué à la table 8-8 afin de déterminer la valeur totale.
† Vous trouverez la description de cette arme dans ce supplément et celle des autres dans le MdJ.
‡ Les armes doubles de maître doivent acquitter le coût supplémentaire associé à une arme de maître pour chaque tête. En cas de détermination aléatoire, la seconde tête a 50% de chance (01-50 sur 1d100) d'avoir le même bonus que la tête principale, ce qui double le coût du bonus. Sur un résultat de 51-100, son bonus est inférieur de 1 point à celui de la tête principale et l'arme n'a pas de propriété spéciale.

Description des propriétés spéciales des armes

La plupart des armes magiques n'ont qu'un bonus d'altération. Certaines présentent parfois des propriétés spéciales qui sont détaillées ci-dessous. Pour bénéficier d'une propriété spéciale, une arme doit au moins avoir un bonus d'altération de +1. Les propriétés spéciales indiquées dans la table qui ne sont pas détaillées dans ce supplément sont décrites dans le *GdM*.

Agile : cette arme donne à son porteur un bonus de résistance de +2, +4 ou +6 à ses jets de Réflexes.

Niveau du lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *résistance*, le lanceur de sorts doit avoir un niveau au moins égal à (bonus de l'armure ou du bouclier) x 3. *Prix de vente* : + 2 000 po (+2), +8 000 po (+4), + 18 000 po (+6).

Châtiment suprême : si son porteur possède un don comme châtiment, châtiment du mal ou châtiment de l'Outremonde, une arme de châtiment suprême lui permet d'utiliser son don une fois de plus par jour, si elle est utilisée pour tous les châtiments à l'exclusion de tout autre arme.

Niveau du lanceur de sorts : 8. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *puissance divine*. *Prix de vente* : + 1 bonus.

Cristal Kuni : fabriquées par la famille Kuni du clan du Crabe, les armes en cristal Kuni reçoivent un enchantement puissant

Table 8-11 : Armes inhabituelles

À Rokugan 1d100	Hors de Rokugan* 1d100	Arme	Prix de l'arme**
01	01	Fléchettes, sarbacane † (50)	+ 305 po 5 pa
02	02	Aiguilles, sarbacane † (50)	+ 302 po
03-04	03	Sarbacane †	+ 302 po
05	04	Sarbacane longue †	+ 310 po
-	05-07	Cotterel †	+ 310 po
06-10	08-09	Chaîne †‡	+ 605 po
11-15	10-11	Chaîne cloutée	+ 325 po
-	12-13	Chakram †	+ 300 po 8 pa
16-20	14-15	Chijiriki †‡	+ 608 po
21-24	16-17	Gourdin	+ 300 po
25-27	18-19	Arbalète de poing	+ 400 po
28-33	20-21	Arbalète à répétition	+ 550 po
-	22-24	Dague coup-de-poing	+ 302 po
-	25-26	Fukimi-bari †	+ 301 po
34	27-28	Gantelet (kote)	+ 302 po
35-36	29-32	Guisarme (kamayari)	+ 309 po
-	33-35	Hallebarde	+ 310 po
-	36-37	Hachette	+ 306 po
37-41	38-38	Jitte †	+ 301 po
-	39-41	Kau sin ke †	+ 315 po
-	42-44	Kawanaga †‡	+ 610 po
-	45-46	Kukri	+ 308 po
42-46	47-48	Kusari-gama †‡	+ 610 po
-	49-51	Lajatang †‡	+ 690 po
-	52-53	Lajatang, korobokuru †‡	+ 680 po
47-51	54-55	Lance d'arçon, lourde (uma-yari)	+ 310 po
-	56-58	Pique	+ 305 po
-	59-60	Morgenstern	+ 308 po
52-54	61-62	Nekode †	+ 305 po
55-58	63-65	Ninja-to †	+ 310 po
-	66-67	Pic de guerre, lourd	+ 308 po
-	68-69	Pic de guerre, léger	+ 304 po
59-63	70-71	Sai †	+ 301 po
-	72-73	Sang kauw †‡	+ 695 po
64-69	74-75	Sasumata †	+ 308 po
-	76-77	Shikomi-zue	+ 312 po
70-73	78-79	Shuriken	+ 301 po
74-75	80-81	Billes de fronde (50)	+ 350 po
76-78	82-83	Fronde	+ 300 po
79-84	84-86	Sodegarami †	+ 304 po
85-86	87-88	Queue-à-griffes, hommes-rats †	+ 301 po
-	89-90	Fléau à trois sections †	+ 304 po
87-91	91-93	Tonfa †	+ 301 po
-	94-96	Trident	+ 315 po
92-96	97-98	Éventail de guerre †	+ 330 po
97-100	99-100	Fouet	+ 301 po

* Reportez-vous à la table 10-2, p. 202, pour trouver les noms des armes correspondant à un univers de campagne hors de Rokugan.
** Ajoutez au bonus d'altération indiqué à la table 8-8 afin de déterminer la valeur totale.
† Vous trouverez la description de cette arme dans ce supplément et celle des autres dans le MdJ.
‡ Les armes doubles de maître doivent acquitter le coût supplémentaire associé à une arme de maître pour chaque tête. En cas de détermination aléatoire, la seconde tête a 50% de chance (01-50 sur 1d100) d'avoir le même bonus que la tête principale, ce qui double le coût du bonus. Sur un résultat de 51-100, son bonus est inférieur de 1 point à celui de la tête principale et l'arme n'a pas de propriété spéciale.

contre les créatures de l'Outremonde. Quand une créature porteuse de la Souillure approche à moins de 10 m de l'arme, celle-ci se met à émettre une aura brillante dans un rayon de (bonus d'altération x 1,5) m. L'aura éclaire avec la même intensité que le sort *lumière du jour* et permet de tenir à distance les créatures ayant une valeur de Souillure ou le sous-type Outremonde. Pour réussir à pénétrer dans la zone éclairée, une créature de l'Outremonde doit réussir un jet opposé de niveau (1d20 + niveau) contre le porteur de l'arme. La créature ajoute sa valeur de Souillure tandis que le porteur de l'arme ajoute le bonus d'altération de celle-ci. Si le porteur de l'arme se déplace et qu'ainsi une créature de l'Outremonde se trouve prise dans l'aire d'effet de l'aura, elle ne subit aucun dégât et n'a pas de jet à faire.

Les armes en cristal infligent +2d6 points de dégâts saints (bons) aux créatures de l'Outremonde. Ce bonus de dégâts est aussi infligé à une créature de l'Outremonde qui saisirait l'arme.

Les oni ne peuvent pas régénérer les dégâts infligés par des armes de cristal, leur capacité de réduction des dégâts n'est pas applicable à une arme de cristal et enfin, même avec un bonus d'altération inférieur à ce qui est nécessaire pour toucher un oni, une arme de cristal touche quand même.

Cette capacité ne peut pas être ajoutée à une arme qui n'est pas faite de cristal.

Niveau du lanceur de sorts : 7. Conditions : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes en cristal, *châtiment divin* ou *frappe de jade*, *lumière du jour*, le créateur de l'arme ne doit pas avoir de valeur de Souillure. *Prix de vente :* + 3 bonus.

Note : les armes courantes faites de cristal et les armes de cristal enchantées par des moyens, magiques ou psioniques, autres que la compétence Création d'armes en cristal, n'ont pas d'effet particulier sur les créatures de l'Outremonde.

Déplacement : cette armure fait apparaître son porteur à côté de l'endroit où il se trouve réellement, comme le sort *déplacement*.

Table 8-12 : Armes à distance courantes

À Rokugan 1d100	Hors de Rokugan* 1d100	Arme	Prix de l'arme**
01-06	01-06	Flèches (50)	+ 350 po
07-10	07-10	Carreau (50)	+ 350 po
11-20	11-20	Arbalète lourde	+ 350 po
21-30	21-30	Arbalète légère	+ 335 po
31-37	31-35	Dard	+ 300 po
38-45	36-40	Javeline (nage-yari)	+ 301 po
-	41-45	Arc court	+ 330 po
46-55	46-55	Arc court composite (yumi)	+ 375 po
56-60	56-60	Arc court composite de force (bonus de force de +1)	+ 450 po
61-65	61-65	Arc court composite de force (bonus de force de +2)	+ 525 po
-	66-70	Arc long	+ 375 po
66-80	71-80	Arc long composite (dai-kyu)	+ 400 po
81-85	81-85	Arc long composite de force (bonus de force de +1)	+ 500 po
86-90	86-90	Arc long composite de force (bonus de force de +2)	+ 600 po
91-95	91-95	Arc long composite de force (bonus de force de +3)	+ 700 po
96-100	96-100	Arc long composite de force (bonus de force de +4)	+ 800 po

* Reportez-vous à la table 10-2, p. 202, pour trouver les noms des armes correspondant à un univers de campagne hors de Rokugan.
** Ajoutez au bonus d'altération indiqué à la table 8-8 afin de déterminer la valeur totale.

Table 8-13 : Propriétés spéciales des armes de corps à corps

Faible	Intermédiaire	Puissante	Bonus de l'arme	Prix de base*
01-10	-	-	Focalisant †	+ 640 po
11-19	-	-	Équilibre †	+ 1 280 po
20-28	01-02	-	Agilité (+2) †	+ 2 000 po
29-37	03-04	-	Déplacements silencieux †	+ 4 000 po
38-46	05-07	-	Gardienne	+ 1
47-54	08-11	01-03	Feu	+ 1
55-62	12-15	04-06	Froid	+ 1
63-70	16-19	07-09	Foudre	+ 1
71-77	20-21	10-11	Spectrale	+ 1
78-85	22-24	-	Acérée ‡‡	+ 1
86-92	25-28	12-14	Enchaînement	+ 1
93-99	29-32	15-17	Chatiment suprême †	+ 1
-	33-36	18-20	Agilité (+4) †	+ 8 000 po
-	37-39	21-23	Résistante à la Souillure †	+ 8 000 po
-	40-43	24-26	Tueuse	+ 2
-	44-47	27-29	Destruction ‡	+ 2
-	48-51	30-32	Feu intense	+ 2
-	52-55	33-35	Froid intense	+ 2
-	56-59	36-38	Foudre intense	+ 2
-	60-63	39-41	Tonnerre	+ 2
-	64-67	42-44	Sanglante	+ 2
-	68-71	45-47	Honorable †	+ 2
-	72-75	48-51	Souillée †	+ 2
-	76-78	52-55	Volante †	+ 16 200 po
-	79-81	56-59	Agilité (+6) †	+ 18 000 po
-	82-85	60-63	Initiative †	+ 20 000 po
-	86-88	64-66	Cristal kuni †	+ 3
-	89-91	67-69	Passage †	+ 32 400 po
-	92-93	70-72	Dansante	+ 4
-	94-95	73-75	Rapidité	+ 4
-	-	76-77	Vorpale •	+ 5
-	-	78-79	Floue †	+ 50 000 po
-	-	80	Déplacement †	+ 100 000 po
-	100	81-100	Relancez deux fois**	-

* Beaucoup de ces propriétés spéciales, comme celles décrits dans le *GdM*, ont un modificateur de prix prenant la forme d'un bonus à ajouter au bonus d'altération de l'arme pour en déterminer le prix. D'autres impliquent d'ajouter directement une somme au prix de base de l'arme. Ces enchantements n'ajoutent rien au bonus d'altération de l'arme, ils offrent des capacités différentes à son porteur. La détermination de leur coût suit les règles détaillées dans le *GdM*.
** Relancez si vous obtenez deux fois la même propriété, une propriété incompatible avec une déjà déterminée ou si elle porte le total de bonus d'altération de l'arme au-delà de 10. La somme du bonus d'altération d'une arme et de son équivalent en propriétés spéciales ne peut jamais dépasser 10.
† Vous trouverez la description de cette propriété spéciale dans ce supplément et celle des autres dans le *GdM*.
‡ Arme contondante uniquement : relancez le dé dans les autres cas.
‡‡ Arme tranchante ou perforante uniquement : relancez le dé dans les autres cas.
• Arme tranchante uniquement : relancez le dé dans les autres cas.

Niveau du lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *déplacement*. *Prix de vente* : + 100 000 po.

Déplacements silencieux : une arme de ce type donne au porteur un bonus de circonstances de +10 à ses jets de Déplacements silencieux quand elle est portée.

Niveau du lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *silence*. *Prix de vente* : + 4 000 po;

Équilibre : cette arme fait bénéficier son porteur d'un bonus d'aptitude de +8 à tous ses jets d'Équilibre.

Table 8-14 : Propriétés spéciales des armes à distance

Faible	Intermédiaire	Puissante	Propriété spéciale	Modificateur au prix de vente*
01-20	01-15	-	Boomerang	+1
21-40	16-30	-	Longue portée	+1
41-60	31-40	01-10	Feu	+1
61-80	41-50	11-20	Foudre	+1
81-100	51-60	21-30	Froid	+1
	61-65	31-40	Feu intense	+2
	66-70	41-50	Froid intense	+2
	71-75	51-60	Foudre intense	+2
	76-81	61-68	Tueuse	+2
	82-90	69-77	Honorable †	+2
	91-98	78-85	Souillée †	+2
	-	86-91	Passage †	+ 32 400 po
-	-	92-97	Rapidité	+4
-	99-100	98-100	Relancez deux fois**	-

* Beaucoup de ces propriétés spéciales, comme celles décrits dans le GdM, ont un modificateur de prix prenant la forme d'un bonus à ajouter au bonus d'altération de l'arme pour en déterminer le prix. D'autres impliquent d'ajouter directement une somme au prix de base de l'arme. Ces enchantements n'ajoutent rien au bonus d'altération de l'arme, ils offrent des capacités différentes à son porteur. La détermination de leur coût suit les règles détaillées dans le *GdM*.
** Relancez si vous obtenez deux fois la même propriété, une propriété incompatible avec une déjà déterminée ou si elle porte le total de bonus d'altération de l'arme au-delà de 10. La somme du bonus d'altération d'une arme et de son équivalent en propriétés spéciales ne peut jamais dépasser 10.
† Vous trouverez la description de cette propriété spéciale dans ce supplément et celle des autres dans le *GdM*.

Niveau du lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *grâce féline*. *Prix de vente* : + 1 280 po.

Floue : cette arme brouille et rend floue l'image de celui qui la porte, comme le sort *flou*.

Niveau du lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *flou*. *Prix de vente* : + 50 000 po.

Focalisant : on ne peut placer cet enchantement que sur un katana. Un katana focalisant ajoute un bonus d'intuition de +4 aux jets de Frappe iaijutsu de son porteur. Le bonus reste appliqué quand l'arme est seulement portée.

Niveau du lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *coup au but*. *Prix de vente* : + 640 po.

Furieuse : une arme furieuse augmente la rage d'un personnage ayant cette caractéristique de classe, comme le barbare, le défenseur Hida, le guerrier félidé ou le vengeur Moto. Quand il entre en rage avec l'arme en main, le bonus dû à la rage passe à +6 en Force, +6 en Constitution et +3 aux jets de Volonté. Si le personnage possède l'aptitude rage de grand berserker (ou un équivalent), les bonus passent à +8 en Force, +8 en Constitution et +4 aux tests de Volonté.

Niveau du lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *émotion*. *Prix de vente* : + 2 bonus.

Honorable : une arme honorable abrite l'essence spirituelle de l'honneur d'un samurai. Elle inflige +2d6 points de dégâts aux personnages et créatures sans honneur, dont les créatures d'alignement autre que bon ou loyal, les créatures ayant une valeur de Souillure ou le sous-type Outremonde et les samurai ayant transgressé le code de conduite qui ont perdu leurs caractéristiques de classe. Elle inflige un niveau négatif à toute créature sans honneur qui tenterait de la toucher. Le niveau négatif reste tant que l'arme est tenue en main. Ce niveau négatif ne risque pas de causer une perte de niveau définitive mais aucune méthode, pas même le sort *restauration*, ne peut le faire disparaître tant que l'arme est tenue. Pour les arcs, arbalètes et frondes, ce sont leurs munitions qui portent l'enchantement.

Niveau du lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *cri sélectif*, le créateur doit être loyal bon ou loyal neutre. *Prix de vente* : + 2 bonus.

Initiative : une arme d'initiative donne un bonus de chance de +2 aux jets d'initiative du porteur quand il la tient en main.

Niveau du lanceur de sorts : 5. Conditions : Création d'armes et armures magiques, *rapidité. Prix de vente :* + 20 000 po.

Passage : une fois par jour, une arme de ce type peut ouvrir un passage menant vers le royaume des esprits. L'effet fonctionne comme le sort *changement de plan*, mais le passage ne reste ouvert que 1d4 mn avant de se refermer. N'importe qui peut passer dans les deux sens tant que le passage est ouvert. Une fois fermé, il ne peut pas être rouvert.

Niveau du lanceur de sorts : 15. Conditions : Création d'armes et armures magiques, *changement de plan. Prix de vente :* + 32 400 po.

Résistante à la Souillure : la garde ou la lame d'une arme résistante à la Souillure est généralement incrustée de jade. Le jade ne se dégrade pas au contact de la Souillure et donne au porteur de l'arme un bonus de résistance de + 4 aux jets de Volonté quand il est confronté à la Souillure.

Niveau du lanceur de sorts : 7. Conditions : Création d'armes et armures magiques, *résistance*, le créateur ne peut pas avoir de valeur de Souillure. *Prix de vente :* + 4 000 po.

Souillée : une arme souillée est corrompue par l'Outremonde. Elle inflige + 1d6 point(s) de dégâts aux personnages et créatures honorables, dont les créatures loyales bonnes, loyales neutres ou neutres bonnes. Chaque fois que l'arme inflige ces dégâts spéciaux, son porteur doit réussir un jet de Vigueur (DD 15 + bonus de dégâts infligés) sous peine d'augmenter sa valeur de Souillure d'un point. Pour les arcs, arbalètes et frondes, ce sont leurs munitions qui portent l'enchantement.

Niveau du lanceur de sorts : 7. Conditions : Création d'armes et armures magiques, *résistance. Prix de vente :* + 8 000 po.

Volante : trois fois par jour, son porteur peut, en tenant l'arme en main et en prononçant le mot de commandement, voler jusqu'à 50 mn, comme s'il utilisait le sort *vol*. Le personnage ne peut pas utiliser le bras qui tient l'arme car c'est cette dernière qui le tire. Il n'est pas nécessaire de tenir l'arme dans sa main dominante et le personnage peut agir normalement avec son bras libre.

Niveau du lanceur de sorts : 5. Conditions : Création d'armes et armures magiques, *vol. Prix de vente :* + 16 200 po.

Armes spéciales

Les armes recensées dans la table qui suit possèdent presque systématiquement les propriétés détaillées dans leur description ; celles qui ne sont pas décrites après cette table le sont au ch. 8 du *GdM*. Certain types d'armes décrits dans le *GdM* apparaissent ici avec des noms un peu différents. Hormis le prix de l'objet, cela n'affecte en rien leurs caractéristiques. Pour ces armes, le nom spécifique au *GdO* apparaît entre parenthèses.

Table 8-15 : Armes spéciales

Intermédiaire	Puissante	Propriété spéciale	Modificateur au prix de vente
01-20	–	*Flèche endormante*	132 po
21-40	–	*Carreau hurleur*	257 po
41-55	01-10	*Javeline de foudre*	751 po
56-64	11-20	*Flèche mortelle*	2 282 po
–	21-25	*Flèche mortelle, grande*	4057 po
65-72	26-32	*Nekode de l'araignée* †	8610 po
73-75	33-38	*Dague venimeuse*	9302 po
76-78	39-44	*Katana Kakita* †	8400 po
79-82	45-50	*Dague de l'assassin* (ninja-to)	10310 po
83-86	51-56	*Épée de précision* (ninja-to)	15310 po
87-90	57-62	*Masse d'épouvante*	17812 po
91-94	63-68	*Épée des neuf vies* (katana)	25400 po
95-97	69-74	*Bâton du moine* †	26850 po
98-100	75-80	*Épée voleuse de vie* (katana)	30400 po
–	81-86	*Croc du serpent* †	38302 po
–	87-91	*Épée radieuse* (katana)	50400 po
–	92-94	*Épée spirituelle* †	52215 po
–	95-97	*Épée volante du phénix* †	64315 po
–	98-100	*Épée de bonne fortune* (wakizashi)	170550 po

† Vous trouverez la description de cette arme spéciale dans ce supplément et celle des autres dans le *GdM*.

Bâton du moine : ce bâton laqué d'une facture exceptionnelle est orné à son extrémité d'une tête de dragon en or. C'est une arme à deux mains de qualité +3/+1 et son porteur est considéré ayant un niveau supplémentaire pour le lancement des sorts de chaman.

Niveau du lanceur de sorts : 15. Conditions : Création d'armes et armures magiques, Augmentation d'intensité. *Prix de vente :* 26 850 po. Coût de création : 13 725 po + 1 050 PX.

Croc du serpent : la forme de la lame de ce *yari d'initiative* +2, taillé dans un bois vert spécial, fait naître des sifflements lorsque l'on s'en sert. Le porteur de cette arme peut, en utilisant une action complexe, porter une volée de coups à son adversaire. Cela permet de porter une attaque supplémentaire avec son bonus maximal, mais toutes les attaques du round se font à –2.

Niveau du lanceur de sorts : 8. Conditions : Création d'armes et armures magiques, *rapidité. Prix de vente :* 38 302 po. Coût de création : 19 302 po + 1 520 PX.

Épée spirituelle : neuf anneaux sont scellés dans la lame de ce *cimeterre de transport*. Son bonus d'altération n'est que de +1 sur le plan Matériel mais il passe à +3 dans le royaume des esprits, l'Outremonde ou tout autre plan. Le bonus d'altération de +3 est aussi appliqué sur le plan Matériel contre les élémentaires, les Extérieurs et les esprits.

Niveau du lanceur de sorts : 15. Conditions : Création d'armes et armures magiques, *changement de plan. Prix de vente :* 52 215 po. Coût de création : 26265 po + 2 076 PX.

Epée volante du phénix : cette *épée longue de lancer et boomerang* +2 octroie un bonus d'altération de Force de +4 à son porteur tant qu'il la tient en main.

Niveau du lanceur de sorts : 10. Conditions : Création d'armes et armures magiques, *pierre magique, télékinésie, force de taureau. Prix de vente :* 64 315 po. Coût de création : 32 315 po + 2 560 PX.

Katana Kakita : les maîtres forgerons de la famille Kakita ont la réputation de produire les meilleures lames de l'Empire. Un katana Kakita est forgé dans un acier à la fois souple et résistant, capable de supporter le passage de centaines d'années. Les maîtres forgerons n'utilisent que de l'acier Hida, car ils n'en voient pas de meilleur dans tout l'Empire. On reconnaît une lame Kakita à sa souplesse et sa légèreté, ainsi qu'au damasquinage bleu qui court le long de son tranchant et donne à la lame un reflet très particulier. Pour recevoir une telle arme, un samurai doit avoir fait la démonstration de son attachement au code de l'honneur et de son courage. Elles sont quasi exclusivement réservées au clan de la Grue. Un katana Kakita non magique possède un bonus naturel d'altération de +2.

Niveau du lanceur de sorts : -. Conditions : -. Prix de vente : 9 400 po.

Nekode de l'araignée : quand elle est portée, cette paire de *nekode* +1 permet de se déplacer à la vitesse de 5 m sur des surfaces verticales, même la tête en bas, à condition que le porteur utilise ses deux mains pour se déplacer. Grâce aux griffes acérées des nekode, le porteur peut progresser sur des surfaces extrêmement lisses ou glissantes.

Niveau du lanceur de sorts : 4. Conditions : Création d'armes et armures magiques, *pattes d'araignée. Prix de vente :* 8 610 po. Coût de création : 4 610 po + 320 PX.

POTIONS

Les potions décrites ci-dessous agissent selon les règles détaillées dans le *MdJ* et le *GdM*. Sauf indication contraire, le niveau requis pour une potion est le niveau minimum de lanceur de sorts nécessaire au lancement du sort concerné. Dans la table 8-16, ci-dessous, les potions élaborées à partir de sorts décrits dans ce supplément sont distinguées par un †.

TABLE 8-16 : POTIONS

Faible	Intermédiaire	Puissante	Potion	Prix de vente
01-05	–	–	*Soins légers*	+ 50 po
06-08	–	–	*Venin du cobra* †	+ 50 po
09-10	–	–	*Endurance aux énergies destructives* (acide)	+ 50 po
11-12	–	–	*Endurance aux énergies destructives* (froid)	+ 50 po
13-14	–	–	*Endurance aux énergies destructives* (électricité)	+ 50 po
15-16	–	–	*Endurance aux énergies destructives* (feu)	+ 50 po
17-18	–	–	*Endurance aux énergies destructives* (sonique)	+ 50 po
19-20	–	–	*Bouclier entropique*	+ 50 po
21-23	–	–	*Repli expéditif*	+ 50 po
24-26	–	–	*Regard de braise* †	+ 50 po
27-29	–	–	*Saut*	+ 50 po
30-32	–	–	*Squamifère* †	+ 50 po
33-35	–	–	*Pattes d'araignée*	+ 50 po
36-38	–	–	*Protection contre la Souillure* †	+ 50 po
39-41	–	–	*Regain d'assurance*	+ 50 po
42-44	–	–	*Sanctuaire*	+ 50 po
45-47	–	–	*Bouclier de la foi*	+ 50 po
48-50	–	–	*Communication avec les animaux*	+ 50 po
51-53	–	–	*Transe* †	+ 50 po
54-55	–	–	*Faveur divine*	+ 100 po
56	01	–	*Philtre d'amour*	+ 150 po
57-58	02	–	*Vision mystique*	+ 150 po
59-60	03	–	*Collet*	+ 150 po
61-62	04	–	*Rapetissement* (au niveau 5)	+ 250 po
63-64	05	–	*Agrandissement* (au niveau 5)	+ 250 po
65	06-07	01	*Aide*	+ 300 po
66	08-09	02	*Modification d'apparence*	+ 300 po
67	10-11	03	*Défiguration* †	+ 300 po
68	12-13	04	*Peau d'écorce*	+ 300 po
69	14-15	05	*Flou*	+ 300 po
70	16-17	06	*Force de taureau*	+ 300 po
71	18-19	07	*Grâce féline*	+ 300 po
72	20-21	08	*Homochromie* †	+ 300 po
73	22-23	09	*Charisme*	+ 300 po
74	24-25	10	*Soins modérés*	+ 300 po
75	26-27	11	*Ralentissement du poison*	+ 300 po
76	28-29	12	*Détection de pensées*	+ 300 po
77	30-31	13	*Endurance*	+ 300 po
78	32-33	14	*Baiser de la goule*	+ 300 po
79	34-35	15	*Flair* †	+ 300 po
80	36-37	16	*Intelligence*	+ 300 po
81	38-39	17	*Invisibilité*	+ 300 po
82	40-41	18	*Invisibilité pour les esprits* †	+ 300 po
83	42-43	19	*Venin du crapaud* †	+ 300 po
84	44-45	20	*Restauration partielle*	+ 300 po
85	46-47	21	*Lévitation*	+ 300 po
86	48-49	22	*Protection contre les projectiles*	+ 300 po
87	50-51	23	*Protection contre les charmes* †	+ 300 po
88	52-53	24	*Protection contre les esprits* †	+ 300 po
89	54-55	25	*Résistance aux énergies destructives* (acide)	+ 300 po
90	56-57	26	*Résistance aux énergies destructives* (froid)	+ 300 po
91	58-59	27	*Résistance aux énergies destructives* (électricité)	+ 300 po
92	60-61	28	*Résistance aux énergies destructives* (feu)	+ 300 po
93	62-63	29	*Résistance aux énergies destructives* (sonique)	+ 300 po
94	64-65	30	*Nage* †	+ 300 po
95	66	31	*Sens aux aguets* †	+ 300 po
96	67-68	32	*Sagesse*	+ 300 po
97	69	33	*Ombres complices* †	+ 400 po
98	70	34	*Bagou*	+ 500 po
99	71	35	*Sérum de vérité*	+ 500 po
–	72	36-37	*Clairaudience*	+ 750 po
–	73	38-39	*Clairvoyance*	+ 750 po
–	74	40-47	*Soins importants*	+ 750 po
–	75	48-49	*Détection des métamorphes* †	+ 750 po
–	76	50-51	*Ailes de feu* †	+ 750 po
–	77	52-53	*Vol*	+ 750 po
–	78	54-55	*État gazeux*	+ 750 po
–	79	56-57	*Rapidité*	+ 750 po
–	80	58-59	*Invisibilité pour les ennemis* †	+ 750 po
–	81	60-61	*Ferromagnétisme* †	+ 750 po
–	82	62-63	*Fusion dans la pierre*	+ 750 po
–	83	64-65	*Force mentale* †	+ 750 po
–	84	66-67	*Neutralisation du poison*	+ 750 po
–	85	68-69	*Antidétection*	+ 750 po
–	86	70-71	*Guérison de la cécité*	+ 750 po
–	87	72-73	*Guérison de la surdité*	+ 750 po
–	88	74-75	*Guérison des maladies*	+ 750 po
–	89	76-77	*Délivrance de la paralysie*	+ 750 po
–	90	78-79	*Protection contre les énergies destructives* (froid)	+ 750 po
–	91	80-81	*Protection contre les énergies destructives* (électricité)	+ 750 po
–	92	82-83	*Protection contre les énergies destructives* (feu)	+ 750 po
–	93	84-85	*Protection contre les énergies destructives* (acide)	+ 750 po
–	94	86-87	*Protection contre les énergies destructives* (sonique)	+ 750 po
–	95	88-89	*Souffle de vapeur* †	+ 750 po
–	96	90-91	*Peau d'épines* †	+ 750 po
100	97	92-93	*Don des langues*	+ 750 po
–	98	94-95	*Respiration aquatique*	+ 750 po
–	99	96-97	*Marche sur l'onde*	+ 750 po
–	100	98	*Héroïsme*	+ 900 po
–	–	99-100	*Souffle enflammé* (comme la potion et non le sort)	+ 900 po

Anneaux

Les anneaux décrits ci-dessous fonctionnent selon les règles détaillées dans le *MdJ* et le *GdM*. Quelques anneaux décrits dans le *GdM* n'existent pas dans les univers du *GdO* ; il n'existe pas d'anneau spécifique à ces univers de campagne.

Table 8-17 : Anneaux

Faible	Intermé-diaire	Puissant	Anneau	Prix de vente
01-05	–	–	*Escalade*	2 000 po
06-10	–	–	*Saut*	2 000 po
11-25	–	–	*Protection +1*	2 000 po
26-30	–	–	*Chaleur constante*	2 100 po
31-40	–	–	*Feuille morte*	2 200 po
41-45	–	–	*Nage*	2 300 po
46-50	–	–	*Subsistance*	2 500 po
51-55	01-05	–	*Contresort*	4 000 po
56-60	06-10	–	*Barrière mentale*	8 000 po
61-70	11-20	–	*Protection +2*	8 000 po
71-75	21-25	–	*Bouclier de force*	8 500 po
76-80	26-30	01-02	*Bélier*	8 600 po
81-85	31-35	03-04	*Amitié avec les animaux*	9 500 po
86-90	36-40	05-06	*Caméléon*	12 000 po
91-95	41-45	07-08	*Marche sur l'onde*	15 000 po
–	46-50	09-12	*Résistance aux énergies destructives*	16 000 po
–	51-60	13-18	*Protection +3*	18 000 po
–	61-70	19-24	*Invisibilité*	20 000 po
–	71-75	25-29	*Arcanes* (I)	20 000 po
–	76-80	30-34	*Résistance aux énergies destructives*, grande	24 000 po
–	81-83	35-39	*Rayons X*	25 000 po
–	84-86	40-44	*Esquive totale*	25 000 po
–	87-88	45-50	*Protection +4*	32 000 po
–	89-90	51-55	*Arcanes* (II)	40 000 po
–	91-92	56-60	*Liberté de mouvement*	40 000 po
–	93-94	61-65	*Protection mutuelle*	50 000 po
–	95-96	66-71	*Protection +5*	50 000 po
–	97-98	72-76	*Feu d'étoiles*	50 000 po
–	99	77-81	*Télékinésie*	75 000 po
–	100-100	82-86	*Arcanes* (III)	80 000 po
–	–	87-90	*Sorts*	90 000 po
–	–	91-93	*Régénération*	90 000 po
–	–	94-95	*Triple souhait*	97 950 po
–	–	96-98	*Arcanes* (IV)	100 000 po
–	–	99-100	*Renvoi des sorts*	150 000 po

Parchemins

Les parchemins décrits ci-dessous fonctionnent selon les règles détaillées dans le *MdJ* et le *GdM*. Les tables 8-21 à 8-23 recensent les sorts décrits au ch. 7 de ce supplément ; ils sont distingués dans ces tables par un †.

Table 8-18 : Types de parchemin

À Rokugan 1d100	Hors de Rokugan 1d100	Type de magie
–	01-50	Profane (ensorceleur, wu jen)
–	51-85	Divine (chaman, sohei)
1-100	86-100	Divine (shugenja)

Table 8-19 : Nombre de sorts par parchemin

Puissance du parchemin	Nombre de sorts
Faible	1d3 sort(s)
Intermédiaire	1d4 sort(s)
Grande	1d6 sort(s)

Table 8-20 : Niveau des sorts d'un parchemin

Faible	Intermé-diaire	Puissant	Niveau du sort	Niveau de lanceur de sorts (chaman, wu jen)*	Niveau de lanceur de sorts (shugenja)
01-50	–	–	1er	1er	1er
51-95	01-05	–	2e	3e	4e
96-100	06-65	–	3e	5e	6e
–	66-95	01-05	4e	7e	8e
–	96-100	06-50	5e	9e	10e
–	–	51-70	6e	11e	12e
–	–	71-85	7e	13e	14e
–	–	86-95	8e	15e	16e
–	–	96-100	9e	17e	18e

* les valeurs données supposent que le créateur du parchemin est un chaman ou un wu jen. Les tables de détermination aléatoires ont été conçues sur ce principe. En ce qui concerne les autres classes de lanceurs de sorts (sohei, ensorceleur), le niveau requis tout comme le niveau du sort lui-même peuvent être différents.

Table 8-21 : Parchemins de sorts profanes

Sorts profanes du 1er niveau

1d100	Sort	Prix de vente
1-2	*Lancer de précision* †	25 po
3-4	*Corde animée*	25 po
5-6	*Animation du bois* †	25 po
7-8	*Volte-face* †	25 po
9-10	*Changement d'apparence*	25 po
11-12	*Charme-personne*	25 po
13-14	*Venin du cobra* †	25 po
15-16	*Compréhension des langages*	25 po
17-18	*Détection du Chaos*	25 po
19-20	*Détection du Mal*	25 po
21-22	*Détection du Bien*	25 po
23-24	*Détection de la Loi*	25 po
25-26	*Explosion élémentaire* †	25 po
27-28	*Endurance aux énergies destructives (acide)*	25 po
29-30	*Endurance aux énergies destructives (froid)*	25 po
31-32	*Endurance aux énergies destructives (électricité)*	25 po
33-34	*Endurance aux énergies destructives (feu)*	25 po
35-36	*Endurance aux énergies destructives (sonique)*	25 po
37-38	*Regard de braise* †	25 po
39-40	*Lumière spectrale* †	25 po
41-42	*Grêle de pierre* †	25 po
43-44	*Verrouillage*	25 po
45-46	*Hypnose*	25 po
47-48	*Foulard de fer* †	25 po
49-50	*Saut*	25 po
51-52	*Projectile magique*	25 po
53-54	*Arme magique*	25 po
55-56	*Dégel* †	25 po
57-58	*Message*	25 po
59-60	*Brume de dissimulation*	25 po
61-62	*Protection contre le Chaos*	25 po
63-64	*Protection contre le Mal*	25 po
65-66	*Protection contre le Bien*	25 po
67-68	*Protection contre la Loi*	25 po

1d100	Sort	Prix de vente
69-70	*Squamifère* †	25 po
71-72	*Échange muet* †	25 po
73-74	*Bouclier*	25 po
75-76	*Image silencieuse*	25 po
77-78	*Sommeil*	25 po
79-80	*Échelle de fumée* †	25 po
81-82	*Pattes d'araignée*	25 po
83-84	*Convocation de monstres I*	25 po
85-86	*Coup au but*	25 po
87-88	*Serviteur invisible*	25 po
89-90	*Ventriloquie*	25 po
91-100	Choix du MJ (sort de 1er niveau)	–

Sorts profanes du 2e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-02	*Modification d'apparence*	150 po
03-05	*Animation de l'eau* †	150 po
06-08	*Défiguration* †	150 po
09-10	*Verrou du mage*	175 po
11-12	*Flou*	150 po
13-15	*Force de taureau*	150 po
16-18	*Grâce féline*	150 po
19-21	*Homochromie* †	150 po
22-23	*Détection de pensées*	150 po
24-26	*Endurance*	150 po
27-29	*Foulard d'enchevêtrement* †	150 po
30-32	*Shuriken de feu* †	150 po
33-34	*Nappe de brouillard*	150 po
35-36	*Immobilisation de personne*	150 po
37-38	*Lueurs hypnotiques*	150 po
39-41	*Souffle de glace* †	150 po
42-44	*Trait de glace* †	150 po
45-46	*Invisibilité*	150 po
47-49	*Venin du crapaud* †	150 po
50-51	*Déblocage*	150 po
52-54	*Lame fulgurante* †	150 po
55-56	*Localisation d'objet*	150 po
57-58	*Image imparfaite*	150 po
59-60	*Détection faussée*	150 po
61-62	*Protection contre les projectiles*	150 po
63-65	*Protection contre les charmes* †	150 po
66-67	*Pyrotechnie*	150 po
68-70	*Pluie d'aiguilles* †	150 po
71-71	*Résistance aux énergies destructives (acide)*	150 po
72-72	*Résistance aux énergies destructives (froid)*	150 po
73-73	*Résistance aux énergies destructives (électricité)*	150 po
74-74	*Résistance aux énergies destructives (feu)*	150 po
75-75	*Résistance aux énergies destructives (sonique)*	150 po
76-77	*Corde enchantée*	150 po
78-79	*Détection de l'invisibilité*	150 po
80-81	*Convocation de monstres II*	150 po
82-84	*Nage* †	150 po
85-86	*Distorsion du bois*	150 po
87-89	*Fouet magique* †	150 po
90-91	*Vent de murmures*	150 po
92-93	*Façonnage du bois*	150 po
94-100	Choix du MJ (sort du 2e niveau)	–

Sorts profanes du 3e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-04	*Animation du feu* †	375 po
05-08	*Communion avec les esprits* †	385 po
09-12	*Détection des métamorphes* †	375 po
13-15	*Dissipation de la magie*	375 po
16-18	*Déplacement*	375 po
19-22	*Onde tellurique* †	375 po
23-26	*Ailes de feu* †	375 po
27-29	*Boule de feu*	375 po
30-32	*État gazeux*	375 po
33-35	*Arme magique supérieure*	375 po
36-38	*Rapidité*	375 po
39-41	*Texte illusoire*	375 po
42-44	*Affûtage*	375 po
45-46	*Cercle magique contre le Chaos*	375 po
47-48	*Cercle magique contre le Mal*	375 po
49-50	*Cercle magique contre le Bien*	375 po
51-52	*Cercle magique contre la Loi*	375 po
53-56	*Ferromagnétisme* †	375 po
57-59	*Image accomplie*	375 po
60-62	*Croissance végétale*	375 po
63-63	*Protection contre les énergies destructives (acide)*	375 po
64-64	*Protection contre les énergies destructives (froid)*	375 po
65-65	*Protection contre les énergies destructives (électricité)*	375 po
66-66	*Protection contre les énergies destructives (feu)*	375 po
67-67	*Protection contre les énergies destructives (sonique)*	375 po
68-70	*Délivrance des malédictions*	375 po
71-74	*Souffle de vapeur* †	375 po
75-77	*Nuage nauséabond*	375 po
78-80	*Suggestion*	375 po
81-83	*Convocation de monstres III*	375 po
84-86	*Guerrier de terre cuite* †	375 po
87-89	*Peau d'épines* †	375 po
90-92	*Don des langues*	375 po
93-95	*Respiration aquatique*	375 po
96-100	Choix du MJ (sort du 3e niveau)	–

Sorts profanes du 4e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-03	*Coquille antiplantes*	700 po
04-06	*Charme-monstre*	700 po
07-09	*Confusion*	700 po
10-12	*Contrôle des plantes*	700 po
13-15	*Ténèbres vivantes* †	700 po
16-18	*Épée animée* †	700 po
19-21	*Porte dimensionnelle*	700 po
22-24	*Renvoi*	700 po
25-25	*Rejet élémentaire (air)* †	700 po
26-26	*Rejet élémentaire (terre)* †	700 po
27-27	*Rejet élémentaire (feu)* †	700 po
28-28	*Rejet élémentaire(eau)* †	700 po
29-31	*Émotion*	700 po
32-34	*Bouclier de feu*	700 po
35-37	*Piège à feu*	700 po
38-40	*Arrache-cœur* †	700 po
41-43	*Tempête de grêle*	700 po
44-46	*Invisibilité suprême*	700 po
47-48	*Lien spirituel* †	700 po
49-50	*Localisation de créature*	700 po
51-52	*Création mineure*	700 po
53-55	*Globe d'invulnérabilité partielle*	700 po
56-58	*Supplice* †	700 po
59-61	*Aiguilles empoisonnées* †	700 po
62-64	*Métamorphose provoquée*	700 po
65-67	*Métamorphose*	700 po
68-70	*Rouille*	700 po
71-73	*Scrutation*	700 po
74-76	*Cri*	700 po
77-79	*Tatouages animés* †	700 po
80-82	*Brouillard dense*	700 po
83-85	*Peau de pierre*	950 po
86-87	*Convocation de monstres IV*	700 po

1d100	Sort	Prix de vente
88-89	*Mur d'ossements* †	700 po
90-91	*Mur de feu*	700 po
92-93	*Mur de glace*	700 po
94-95	*Eau empoisonnée* †	700 po
96-100	Choix du MJ (sort du 4e niveau)	–

Sorts profanes du 5e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-05	*Concentration* accrue†	1 125 po
06-09	*Croissance animale*	1 125 po
10-12	*Animation des morts*	1 125 po
13-15	*Cône de froid*	1 125 po
16-18	*Domination*	1 125 po
19-21	*Songe*	1 125 po
22-24	*Fabrication*	1 125 po
25-27	*Débilité*	1 125 po
28-31	*Souffle enflammé* †	1 125 po
32-34	*Immobilisation de monstre*	1 125 po
35-37	*Création majeure*	1 125 po
38-41	*Peau de métal* †	1 125 po
42-44	*Cauchemar*	1 125 po
45-47	*Passe-muraille*	1 125 po
48-50	*Permanence*	1 125 po
51-53	*Image prédéterminée*	1 125 po
54-57	*Factotums* †	1 125 po
58-61	*Décorporation suprême* †	1 125 po
62-64	*Façonnage de la pierre*	1 125 po
65-67	*Convocation de monstres V*	1 125 po
68-71	*Messager aérien* †	1 125 po
72-75	*Épée de malchance* †	1 125 po
76-78	*Télékinésie*	1 125 po
79-81	*Téléportation*	1 125 po
82-85	*Lion de terre cuite* †	1 125 po
86-88	*Mur de force*	1 125 po
89-91	*Mur de fer*	1 125 po
92-94	*Mur de pierre*	1 125 po
95-97	*Pourriture végétale* †	1 125 po
98-100	Choix du MJ (sort de 5e niveau)	–

Sorts profanes du 6e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-04	*Contrôle de l'eau*	1 650 po
05-08	*Contrôle du climat*	1 650 po
09-12	*Germes de feu*	1 650 po
13-16	*Pétrification*	1 650 po
17-20	*Quête*	1 650 po
21-24	*Globe d'invulnérabilité renforcée*	1 650 po
25-28	*Dissipation suprême*	1 650 po
29-32	*Bois de fer*	1 650 po
33-36	*Suggestion de groupe*	1 650 po
37-40	*Glissement de terrain*	1 650 po
41-44	*Image permanente*	1 650 po
45-48	*Image programmée*	1 650 po
49-52	*Éloignement du bois*	1 650 po
53-56	*Champ de force*	1 650 po
57-60	*Communication avec les morts*	1 650 po
61-65	*Lien spirituel intermédiaire* †	1 650 po
66-70	*Aiguille spirituelle* †	1 650 po
71-74	*Transmutation de la pierre en chair*	1 650 po
75-78	*Convocation de monstres VI*	1 650 po
79-83	*Périmètre d'immobilisation* †	1 650 po
84-87	*Vision lucide*	1 950 po
88-91	*Voile*	1 650 po
92-100	Choix du MJ (sort du 6e niveau)	–

Sorts profanes du 7e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-05	*Duplication* corporelle†	2 275 po
06-10	*Communion*	2 800 po
11-16	*Foulard de décapitation* †	2 275 po
17-21	*Boule de feu à retardement*	2 275 po
22-26	*Désintégration*	2 275 po
27-31	*Forme éthérée*	2 275 po
32-36	*Taille gigantesque* †	2 275 po
37-41	*Scrutation ultime*	2 275 po
42-46	*Souhait limité*	3 775 po ‡
47-51	*Mot de pouvoir étourdissant*	2 275 po
52-56	*Second souffle* †	2 275 po
57-61	*Statue*	2 275 po
62-66	*Convocation de monstres VII*	2 275 po
67-72	*Épée des ténèbres* †	2 275 po
73-77	*Téléportation sans erreur*	2 275 po
78-82	*Transmutation du métal en bois*	2 275 po
83-87	*Téléportation d'objet*	2 275 po
88-93	*Dépérissement* †	2 275 po
94-100	Choix du MJ (sort du 7e niveau)	–

‡ ce montant part du principe que le sort ne coûte pas plus de 1 000 po en composantes matérielles et 300 PX.

Sorts profanes du 8e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-05	*Aversion*	3 000 po
06-11	*Char de nuage* †	3 000 po
12-16	*Empire végétal*	3 000 po
17-21	*Tremblement de terre*	3 000 po
22-26	*Passage dans l'éther*	3 000 po
27-29	*Concentration suprême* †	3 000 po
30-33	*Lien spirituel suprême* †	3 000 po
34-38	*Flétrissure*	3 000 po
39-43	*Nuage incendiaire*	3 000 po
44-48	*Esprit impénétrable*	3 000 po
49-54	*Taille minuscule* †	3 000 po
55-59	*Métamorphose universelle*	3 000 po
60-65	*Mot de pouvoir aveuglant*	3 000 po
66-70	*Éloignement du métal et de la pierre*	3 000 po
71-75	*Convocation de monstres VIII*	3 000 po
76-81	*Protection naturelle* †	3 000 po
82-86	*Symbole*	3 000 po
87-91	*Attirance*	4 500 po
92-96	*Cyclone*	3 000 po
97-100	Choix du MJ (sort de 8e niveau)	–

Sorts profanes du 9e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
1-16	*Projection astrale*	3 825 po
1-16	*Domination*	3 825 po
17-24	*Délivrance*	3 825 po
25-32	*Portail*	3 825 po
33-40	*Emprisonnement*	3 825 po
41-49	*Feu intérieur* †	3 825 po
50-57	*Mot de pouvoir mortel*	3 825 po
58-65	*Changement de forme*	3 825 po
66-73	*Convocation de monstres IX*	3 825 po
74-81	*Cercle de téléportation*	4 825 po
82-89	*Arrêt du temps*	3 825 po
90-95	*Souhait*	28 825 po ‡
96-100	Choix du MJ (sort de 9e niveau)	–

‡ ce montant part du principe que le sort ne coûte pas plus de 10 000 po en composantes matérielles et 5 000 PX.

TABLE 8-22 : PARCHEMINS DE SORTS DIVINS (CHAMAN OU SOHEI)

Sorts divins (chaman ou sohei) du 1er niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-03	*Amitié avec les animaux*	25 po
04-06	*Aura de vulnérabilité* †	25 po
07-09	*Imprécation*	25 po
10-12	*Bénédiction*	25 po
13-15	*Bénédiction de l'eau*	25 po
16-18	*Apaisement des animaux*	25 po
19-21	*Soins légers*	25 po
22-24	*Malédiction de l'eau*	25 po
25-27	*Perception de la mort*	25 po
28-29	*Détection du Chaos*	25 po
30-31	*Détection du Mal*	25 po
32-33	*Détection du Bien*	25 po
34-35	*Détection de la Loi*	25 po
36-37	*Détection des morts-vivants*	25 po
38-40	*Faveur divine*	50 po
41-43	*Anathème*	25 po
44-45	*Endurance aux énergies destructives (acide)*	25 po
46-47	*Endurance aux énergies destructives (froid)*	25 po
48-49	*Endurance aux énergies destructives (électricité)*	25 po
50-51	*Endurance aux énergies destructives (feu)*	25 po
52-53	*Endurance aux énergies destructives (sonique)*	25 po
54-56	*Bouclier entropique*	25 po
57-59	*Blessure légère*	25 po
60-62	*Invisibilité pour les morts-vivants*	25 po
63-65	*Arme magique*	50 po
66-68	*Brume de dissimulation*	25 po
69-70	*Protection contre le Chaos*	25 po
71-72	*Protection contre le Mal*	25 po
73-74	*Protection contre le Bien*	25 po
75-76	*Protection contre la Loi*	25 po
77-79	*Bouclier de la foi*	25 po
80-82	*Communication avec les animaux*	25 po
83-85	*Convocation d'alliés naturels I*	25 po
86-88	*Transe* †	25 po
89-91	*Arme prédestinée* †	25 po
92-100	Choix du MD (sort de chaman ou sohei du 1er niveau)	–

Sorts divins (chaman ou sohei) du 2e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-03	*Aide*	150 po
04-07	*Colère ancestrale* †	150 po
08-10	*Messager animal*	150 po
11-13	*Augure*	150 po
14-16	*Force de taureau*	150 po
17-19	*Apaisement des émotions*	150 po
20-23	*Communion avec les esprits* †	150 po
24-27	*Source magique* †	150 po
28-31	*Soins modérés*	150 po
32-34	*Ralentissement du poison*	150 po
35-37	*Discours captivant*	150 po
38-40	*Baiser de la goule*	150 po
41-43	*Immobilisation de personne*	150 po
44-46	*Blessure modérée*	150 po
47-50	*Invisibilité pour les esprits* †	150 po
51-54	*Perception des desseins* †	150 po
55-57	*Restauration partielle*	150 po
58-61	*Protection contre les esprits* †	150 po
62-65	*Voix de stentor* †	150 po
66-68	*Délivrance de la paralysie*	150 po
69-70	*Résistance aux énergies destructives (acide)*	200 po
71-72	*Résistance aux énergies destructives (froid)*	200 po
73-74	*Résistance aux énergies destructives (électricité)*	200 po
75-76	*Résistance aux énergies destructives (feu)*	200 po
77-78	*Résistance aux énergies destructives (sonique)*	200 po
79-81	*Protection d'autrui*	200 po
82-84	*Communication avec les plantes*	150 po
85-87	*Convocation d'alliés naturels II*	150 po
88-91	*Sixième sens* †	150 po
92-100	Choix du MD (sort de chaman ou sohei du 2e niveau)	–

Sorts divins (chaman ou sohei) du 3e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-03	*Malédiction*	375 po
04-06	*Cécité/surdité*	375 po
07-10	*Cri sélectif* †	375 po
11-13	*Contagion*	375 po
14-16	*Soins importants*	375 po
17-20	*Détection des malédictions* †	385 po
21-23	*Détection du mensonge*	375 po
24-26	*Dissipation de la magie*	375 po
27-29	*Arme magique supérieure*	375 po
30-32	*Blessure grave*	375 po
33-35	*Invisibilité pour les ennemis* †	375 po
36-37	*Lévitation*	375 po
38-39	*Localisation d'objet*	375 po
40-41	*Cercle magique contre le Chaos*	375 po
42-43	*Cercle magique contre le Mal*	375 po
44-45	*Cercle magique contre le Bien*	375 po
46-47	*Cercle magique contre la Loi*	375 po
48-50	*Panoplie magique*	375 po
51-54	*Force mentale* †	375 po
55-58	*Faiblesse mentale* †	375 po
59-62	*Possession animale* †	375 po
63-65	*Prière*	375 po
66-67	*Protection contre les énergies destructives (acide)*	375 po
68-69	*Protection contre les énergies destructives (froid)*	375 po
70-71	*Protection contre les énergies destructives (électricité)*	375 po
72-73	*Protection contre les énergies destructives (feu)*	375 po
74-75	*Protection contre les énergies destructives (sonique)*	375 po
76-78	*Guérison de la cécité/surdité*	375 po
79-81	*Délivrance des malédictions*	375 po
82-84	*Guérison des maladies*	375 po
85-87	*Communication avec les morts*	375 po
88-91	*Substitution mystique* †	385 po
92-94	*Convocation d'alliés naturels III*	375 po
95-97	*Don des langues*	375 po
98-100	Choix du MD (sort de chaman ou sohei du 3e niveau)	–

Sorts divins (chaman ou sohei) du 4e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-03	*Marche dans les airs*	700 po
04-06	*Marteau du Chaos*	700 po
07-09	*Soins intensifs*	700 po
10-12	*Protection contre la mort*	700 po
13-15	*Détection du mensonge*	700 po
16-19	*Détection des métamorphes* †	700 po
20-22	*Renvoi*	700 po
23-25	*Rejet du Chaos*	700 po
26-28	*Divination*	700 po
29-31	*Puissance divine*	700 po
32-35	*Décorporation* †	705 po
36-39	*Épuisement* †	700 po
40-42	*Liberté de mouvement*	700 po
43-45	*Châtiment divin*	700 po
46-48	*Blessure critique*	700 po
49-52	*Allié spirituel* †	700 po
53-55	*Neutralisation du poison*	700 po
56-58	*Courroux de l'ordre*	700 po

1d100	Sort	Prix de vente
59-61	*Métamorphose*	700 po
62-65	*Récupération* †	700 po
66-68	*Réincarnation*	700 po
69-72	*Second souffle* †	700 po
73-75	*Restauration*	800 po
76-79	*Barrière reptilienne* †	700 po
80-82	*Immunité contre les sorts*	700 po
83-85	*Convocation d'alliés naturels IV*	700 po
86-89	*Jeûne magique* †	700 po
90-92	*Ténèbres infernales*	700 po
93-100	Choix du MD (sort de chaman ou sohei du 4e niveau)	–

Sorts divins (chaman ou sohei) du 5e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-06	*Influence* †	1 125 po
07-11	*Pénitence*	1 125 po
12-17	*Trait de sang* †	1 125 po
18-23	*Annulation d'enchantement*	1 125 po
24-28	*Cercle de douleur*	1 125 po
29-33	*Communion avec les esprits dominants* †	1 650 po
34-38	*Contrôle des vents*	1 125 po
39-43	*Rejet du Chaos*	1 125 po
44-48	*Rejet du Mal*	1 125 po
49-53	*Rejet du Bien*	1 125 po
54-58	*Rejet de la Loi*	1 125 po
59-61	*Songe*	1 125 po
62-64	*Forme éthérée*	1 125 po
65-68	*Cercle de guérison*	1 125 po
69-71	*Cauchemar*	1 125 po
72-75	*Possession* †	1 125 po
76-79	*Rappel à la vie*	1 625 po
80-83	*Scrutation*	1 125 po
84-87	*Exécution*	1 125 po
88-91	*Convocation d'alliés naturels V*	1 125 po
92-95	*Vision lucide*	1 125 po
96-100	Choix du MD (sort de chaman ou sohei du 5e niveau)	–

Sorts divins (chaman ou sohei) du 6e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-07	*Animation d'objet*	1 650 po
08-13	*Passage dans l'éther*	1 650 po
14-20	*Orientation*	1 650 po
21-26	*Révélation des métamorphes* †	1 650 po
27-32	*Quête*	1 650 po
33-40	*Dissipation suprême*	1 650 po
41-47	*Mise à mal*	1 650 po
48-54	*Guérison suprême*	1 650 po
55-61	*Changement de plan*	1 650 po
62-67	*Allié spirituel intermédiaire* †	1 650 po
68-74	*Peau de pierre*	1 900 po
75-81	*Convocation d'alliés naturels VI*	1 650 po
82-88	*Vulnérabilité* †	1 650 po
89-95	*Vent divin*	1 650 po
96-100	Choix du MD (sort de chaman ou sohei du 6e niveau)	–

Sorts divins (chaman ou sohei) du 7e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-07	*Blasphème*	2 275 po
08-14	*Contrôle du climat*	2 275 po
15-21	*Décret*	2 275 po
22-28	*Restauration suprême*	4 775 po
29-35	*Scrutation ultime*	2 275 po
36-42	*Parole divine*	2 275 po
43-49	*Refuge*	3 775 po
50-56	*Régénération*	2 275 po
57-63	*Champ de force*	2 275 po
64-70	*Résurrection*	2 275 po
71-77	*Convocation d'alliés naturels VII*	2 275 po
78-84	*Rayon de soleil*	2 275 po
85-91	*Parole du Chaos*	2 275 po
92-100	Choix du MD (sort de chaman ou sohei du 7e niveau)	–

Sorts divins (chaman ou sohei) du 8e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-09	*Zone d'antimagie*	3 000 po
10-18	*Manteau du Chaos*	3 000 po
19-28	*Changement d'alignement* †	3 000 po
29-37	*Tremblement de terre*	3 000 po
38-47	*Allié spirituel suprême* †	3 000 po
48-56	*Aura divine*	3 000 po
57-65	*Guérison suprême de groupe*	3 000 po
66-74	*Bouclier de la Loi*	3 000 po
75-83	*Convocation d'alliés naturels VIII*	3 000 po
84-92	*Aura infernale*	3 000 po
93-100	Choix du MD (sort de chaman ou sohei du 8e niveau)	–

Sorts divins (chaman ou sohei) du 9e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-15	*Projection astrale*	3 825 po
16-30	*Portail*	3 825 po
31-45	*Miracle*	28 825 po ‡
46-60	*Capture d'âme*	3 825 po
61-75	*Convocation d'alliés naturels IX*	3 825 po
76-90	*Résurrection suprême*	8 825 po
91-100	Choix du MD (sort de chaman ou sohei du 9e niveau)	–

‡ Suppose une intervention puissante mais des composantes matérielles ne dépassant pas 100 po et pas de coût supplémentaire en PX.

Table 8-23 : Parchemins de sorts divins (shugenja)

Sorts de shugenja du 1er niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-04	*Amitié avec les animaux*	25 po
05-08	*Bénédiction*	25 po
09-11	*Mains brûlantes*	25 po
12-14	*Frayeur*	25 po
15-17	*Changement d'apparence*	25 po
18-20	*Soins légers*	25 po
21-23	*Détection des collets et des fosses*	25 po
24-27	*Détection de la Souillure* †	25 po
28-31	*Endurance aux énergies destructives (acide)*	25 po
32-35	*Endurance aux énergies destructives (froid)*	25 po
36-39	*Endurance aux énergies destructives (électricité)*	25 po
40-43	*Endurance aux énergies destructives (feu)*	25 po
44-47	*Endurance aux énergies destructives (sonique)*	25 po
48-50	*Repli expéditif*	25 po
51-53	*Lueur féerique*	25 po
54-56	*Feuille morte*	25 po
57-59	*Hypnose*	25 po
60-62	*Pierre magique*	25 po
63-65	*Arme magique*	25 po
66-68	*Brume de dissimulation*	25 po
69-71	*Passage sans traces*	25 po
72-75	*Protection contre la Souillure* †	25 po
76-78	*Regain d'assurance*	25 po
79-81	*Sanctuaire*	25 po
82-84	*Bouclier de la foi*	25 po
85-87	*Décharge électrique*	25 po
88-90	*Image silencieuse*	25 po
91-93	*Sommeil*	25 po
94-100	Choix du MD (sort de shugenja du 1er niveau)	–

Sorts de shugenja du 2e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-03	*Peau d'écorce*	200 po
04-06	*Bo de l'eau* †	200 po
07-09	*Force de taureau*	200 po
10-12	*Grâce féline*	200 po
13-15	*Communion avec les esprits* †	210 po
16-18	*Soins modérés*	200 po
19-21	*Ralentissement du poison*	200 po
22-24	*Détection de pensées*	200 po
25-27	*Endurance*	200 po
28-30	*Lame de feu*	200 po
31-33	*Sphère de feu*	200 po
34-36	*Métal brûlant*	200 po
37-39	*Immobilisation de personne*	200 po
40-42	*Flair* †	200 po
43-45	*Ombres complices* †	200 po
46-47	*Restauration partielle*	200 po
48-50	*Lévitation*	200 po
51-53	*Localisation d'objet*	200 po
54-56	*Réparation intégrale*	200 po
57-59	*Image imparfaite*	200 po
60-62	*Dissimulation d'objet*	200 po
63-65	*Flammes*	200 po
66-68	*Délivrance de la paralysie*	200 po
69-71	*Résistance aux énergies destructives (acide)*	200 po
72-74	*Résistance aux énergies destructives (froid)*	200 po
75-77	*Résistance aux énergies destructives (électricité)*	200 po
78-80	*Résistance aux énergies destructives (feu)*	200 po
81-83	*Résistance aux énergies destructives (sonique)*	200 po
84-86	*Silence*	200 po
87-89	*Ramollissement de la terre et de la pierre*	200 po
90-92	*Tetsubo de la terre* †	200 po
93-95	*Yari de l'air* †	200 po
96-100	Choix du MD (sort de shugenja du 2e niveau)	–

Sorts de shugenja du 3e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-03	*Appel de la foudre*	450 po
04-06	*Clairaudience*	450 po
07-09	*Clairvoyance*	450 po
10-12	*Soins importants*	450 po
13-15	*Lumière du jour*	450 po
16-18	*Dissipation de la magie*	450 po
19-21	*Ailes de feu* †	450 po
22-24	*Glyphe de garde*	450 po
25-27	*Arme magique supérieure*	450 po
28-30	*Bourrasque*	450 po
31-33	*Rapidité*	450 po
34-36	*Invisibilité*	450 po
37-39	*Affûtage*	450 po
40-42	*Cercle magique contre la Souillure* †	450 po
43-45	*Image accomplie*	450 po
46-48	*Fusion dans la pierre*	450 po
49-51	*Croissance végétale*	450 po
52-54	*Prière*	450 po
55	*Protection contre les énergies destructives (acide)*	450 po
56	*Protection contre les énergies destructives (froid)*	450 po
57	*Protection contre les énergies destructives (électricité)*	450 po
58	*Protection contre les énergies destructives (feu)*	450 po
59	*Protection contre les énergies destructives (sonique)*	450 po
60	*Guérison de la cécité*	450 po
61-63	*Guérison de la surdité*	450 po
64-66	*Délivrance des malédictions*	450 po
67-69	*Guérison des maladies*	450 po
70-72	*Lumière brûlante*	450 po
73-75	*Façonnage de la pierre*	450 po
76-78	*Convocation d'alliés naturels III*	450 po
79-81	*Respiration aquatique*	450 po
82-84	*Marche sur l'onde*	450 po
85-87	*Un et un font un* †	450 po
88-90	*Mur de vent*	450 po
91-100	Choix du MD (sort de shugenja du 3e niveau)	–

Sorts de shugenja du 4e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-04	*Marche dans les airs*	800 po
05-08	*Contrôle de l'eau*	800 po
09-12	*Soins intensifs*	800 po
13-16	*Protection contre la mort*	800 po
17-20	*Détection de la scrutation*	800 po
21-24	*Détection du mensonge*	800 po
25-28	*Renvoi*	800 po
29-32	*Divination*	825 po
33-36	*Bouclier de feu*	800 po
37-40	*Boule de feu*	800 po
41-44	*Flèches enflammées*	800 po
45-48	*Terrain hallucinatoire*	800 po
49-52	*Châtiment divin*	800 po
53-56	*Mur illusoire*	800 po
57-60	*Frappe de jade* †	800 po
61-64	*Éclair*	800 po
65-68	*Localisation de créature*	800 po
69-72	*Neutralisation du poison*	800 po
73-76	*Extinction des feux*	800 po
77-80	*Récupération* †	800 po
81-84	*Restauration*	900 po
85-88	*Immunité contre les sorts*	800 po
89-92	*Pierres acérées*	800 po
93-96	*Mur de feu*	800 po
97-100	Choix du MD (sort de shugenja du 4e niveau)	–

Sorts de shugenja du 5e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-04	*Cercle de feu* †	1 250 po
05-08	*Communion avec les esprits dominants* †	1 775 po
09-12	*Communion avec la nature*	1 250 po
13-16	*Confusion*	1 250 po
17-20	*Contrôle des vents*	1 250 po
21-24	*Brume de pureté* †	1 250 po
25-28	*Porte dimensionnelle*	1 250 po
29-32	*Rejet de la Souillure* †	1 250 po
33-36	*Débilité*	1 250 po
37-40	*Souffle enflammé* †	1 250 po
41-44	*Colonne de feu*	1 250 po
45-48	*Cercle de guérison*	1 250 po
49-52	*Invisibilité suprême*	1 250 po
53-56	*Mirage*	1 250 po
57-60	*Passe-muraille*	1 250 po
61-64	*Image prédéterminée*	1 250 po
65-68	*Force du colosse*	1 250 po
69-72	*Scrutation*	1 250 po
73-76	*Résistance à la magie*	1 250 po
77-80	*Convocation d'alliés naturels V*	1 250 po
81-84	*Transmutation de la pierre en boue*	1 250 po
85-88	*Mur de glace*	1 250 po
89-92	*Mur de fer*	1 250 po
93-96	*Mur de pierre*	1 250 po
97-100	Choix du MD (sort de shugenja du 5e niveau)	–

Sorts de shugenja du 6e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-04	*Zone d'antimagie*	1 800 po
05-08	*Bannissement*	1 800 po
09-12	*Brume mortelle*	1 800 po
13-16	*Prévoyance*	1 800 po
17-20	*Contrôle du climat*	1 800 po
21-24	*Orientation*	1 800 po
25-28	*Germes de feu*	1 800 po
29-32	*Feux purificateurs* †	1 800 po
33-36	*Pétrification*	1 800 po
37-40	*Dissipation suprême*	1 800 po
41-44	*Glyphe de garde divin*	1 800 po
45-48	*Guérison suprême*	1 800 po
49-52	*Bélier d'eau* †	1 800 po
53-56	*Glissement de terrain*	1 800 po
57-60	*Image permanente*	1 800 po
61-64	*Pierres commères*	1 800 po
65-68	*Peau de pierre*	2 050 po
69-72	*Convocation d'alliés naturels VI*	1 800 po
73-76	*Téléportation*	1 800 po
77-80	*Vision lucide*	2 050 po
81-84	*Voile*	1 800 po
85-88	*Vent divin*	1 800 po
89-92	*Colère aveugle* †	1 800 po
93-100	Choix du MD (sort de shugenja du 6e niveau)	–

Sorts de shugenja du 7e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-05	*Éclair multiple*	2 450 po
06-10	*Désintégration*	2 450 po
11-15	*Tempête de feu*	2 450 po
16-20	*Restauration suprême*	4 950 po
21-25	*Scrutation ultime*	2 450 po
26-30	*Mythes et légendes*	2 700 po
31-35	*Invisibilité de masse*	2 450 po
36-40	*Double illusoire*	2 450 po
41-45	*Image programmée*	2 450 po
46-50	*Résurrection*	2 950 po
51-55	*Renvoi des sorts*	2 450 po
56-60	*Statue*	2 450 po
61-65	*Convocation d'alliés naturels VII*	2 450 po
66-70	*Rayon de soleil*	2 450 po
71-77	*Tombe de jade* †	2 500 po
78-82	*Téléportation d'objet*	2 450 po
83-89	*Voix des kami* †	2 450 po
90-100	Choix du MD (sort de shugenja du 7e niveau)	–

Sorts de shugenja du 8e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-06	*Entrave*	3 200 po
07-12	*Boule de feu à retardement*	3 200 po
13-18	*Localisation suprême*	3 200 po
19-24	*Tremblement de terre*	3 200 po
25-30	*Flétrissure*	3 200 po
31-36	*Nuage incendiaire*	3 200 po
37-42	*Guérison suprême de masse*	3 200 po
43-48	*Mot de pouvoir aveuglant*	3 200 po
49-54	*Protection contre les sorts*	3 700 po
55-60	*Régénération*	3 200 po
61-66	*Écran*	3 200 po
67-72	*Convocation d'alliés naturels VIII*	3 200 po
73-78	*Explosion de lumière*	3 200 po
79-84	*Téléportation sans erreur*	3 200 po
85-90	*Vision mystique*	3 700 po
91-96	*Cyclone*	3 200 po
97-100	Choix du MD (sort de shugenja du 8e niveau)	–

Sorts de shugenja du 9e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01-09	*Aversion*	4 050 po
10-18	*Nuée d'élémentaires*	4 050 po
19-27	*Emprisonnement*	4 050 po
28-36	*Aura de jade* †	4 050 po
37-45	*Nuée de météores*	4 050 po
46-54	*Le grand tertre*	4 050 po
55-63	*Capture d'âme*	4 050 po
64-72	*Convocation d'alliés naturels IX*	4 050 po
73-81	*Cercle de téléportation*	4 050 po
82-90	*Résurrection suprême*	9 050 po
91-100	Choix du MD (sort de shugenja du 8e niveau)	–

TALISMANS

Un talisman est un objet magique à usage unique qui fonctionne comme une potion ou une baguette. Il ne peut être activé qu'une seule fois mais il n'y a pas de limite dans le temps à son activation. Un talisman peut contenir un sort jusqu'au 3e niveau et n'importe qui peut l'activer. Les effets des talismans sont bénéfiques pour l'utilisateur. Il n'existe pas de talisman ayant des capacités offensives.

Pour la plupart, les talismans sont fabriqués par les shugenja. Dans le cadre spécifique de l'univers de Rokugan, ils ne sont fabriqués que par les shugenja de l'école Asahina du clan de la Grue.

Description : en général, les talisman sont de petits ornements faits d'os, de plumes, de coquilles, de plantes séchées, etc. Certains talismans sont faits en papier plié (origami). Les talismans ne sont pas plus grands qu'un symbole sacré et leur poids est négligeable.

TABLE 8-24 : TALISMANS

Faible	Intermédiaire	Puissant	Talisman	Prix de vente
01-11	–	–	*Bouclier d'os (sanctuaire)*	50 po
12-20	–	–	*Branche d'automne (feuille morte)*	50 po
21-30	–	–	*Grue effrayée (repli expéditif)*	50 po
31-39	–	–	*Feuille d'or (passage sans trace)*	50 po
40-51	–	–	*Boîte à maquillage (changement d'apparence)*	50 po
52-60	–	–	*Ombrelle de papier (brume de dissimulation)*	50 po
61-66	01-06	–	*Broche d'abondance*	100 po
67-72	07-12	–	*Éventail noir*	150 po
73-75	13-21	1-6	*Clé d'os (déblocage)*	400 po
76-78	22-30	7-11	*Plume de faucon (lévitation)*	400 po
79-83	31-41	12-18	*Miroir de pureté (ralentissement du poison)*	400 po
84-87	42-50	19-24	*Masque des ombres (ombres complices)*	400 po
88-90	51-59	25-30	*Cloche muette (silence)*	400 po
91-94	60-68	31-38	*Carapace de tortue (protection contre les projectiles)*	400 po
95-100	69-79	39-48	*Épis de blé (soins modérés)*	400 po
–	80-82	49-54	*Gland de vision (clairvoyance)*	400 po
–	83-85	55-60	*Bille de jade protectrice (fusion dans la pierre)*	900 po
–	86-88	61-66	*Écailles de poisson rouge (respiration aquatique)*	900 po
–	89-91	67-74	*Queue de lézard (guérison des maladies)*	900 po
–	92-94	75-82	*Masque réfléchissant (invisibilité)*	900 po
–	95-97	83-89	*Éventail origami (bourrasque)*	900 po
–	98-100	90-96	*Essor de la grue (rapidité)*	900 po
–	–	97-100	*Encens de concentration*	1 000 po

Identification : la forme d'un talisman est souvent un indice de sa fonction. Un talisman comme la *branche d'automne* indique clairement qu'il contient le sort *feuille morte*, tout comme le talisman de la *carapace de tortue* indique un sort de protection.

Activation : activer les pouvoirs d'un talisman ne requiert ni compétence ni savoir magique d'aucune sorte. L'utilisateur touche le talisman, se concentre quelques instants (action de base ne donnant pas lieu à une attaque d'opportunité). Le talisman tombe en poussière à l'expiration de son effet.

Détermination aléatoire : pour déterminer aléatoirement un talisman, utilisez la table 8-24, ci-dessus.

Description des talismans

Pour les talismans courants, qui ne sont rien d'autre que des sorts, référez-vous à la description des sorts dans le *MdJ*. Sauf indication contraire, le niveau requis pour un talisman est le niveau minimum de lanceur de sorts nécessaire au lancement du sort concerné. Les talismans particuliers sont décrits ci-dessous.

Broche d'abondance : ce talisman fournit à son utilisateur boisson et nourriture pour une journée complète. Il améliore également le caractère réparateur du sommeil de l'utilisateur en faisant que deux heures de sommeil reposent comme huit. Le talisman tombe en poussière 24 heures après son activation.

Niveau du lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création de talismans, *création de nourriture et d'eau*. *Prix de vente* : 100 po.

Encens de concentration : un lanceur de sorts qui brûle ce bâton d'encens alors qu'il prépare ou étudie ses sorts de la journée peut apprendre un sort de premier niveau supplémentaire.

Niveau du lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création de talismans. Prix de vente : 1000 po.

Éventail noir : quand il est activé, *l'éventail noir* crée autour du lanceur une aura de puissance et de mystère qui le fait bénéficier d'un bonus de circonstances de +10 à ses jets de Diplomatie pendant une heure car elle fait naître un sentiment de crainte et de respect chez ses interlocuteurs. Le talisman doit être porté de manière visible pendant la durée de l'effet ; il tombe en cendres quand il a épuisé ses effets.

Niveau du lanceur de sorts : 2. *Conditions* : Création de talismans, le créateur doit être de niveau 6 ou plus. *Prix de vente* : 150 po.

Baguettes

Les baguettes décrites ci-dessous fonctionnent selon les règles détaillées dans le *MdJ* et le *GdM*. Les baguettes élaborées à partir de sorts décrits dans ce supplément sont distingués par un † dans la table 8-25, ci-dessous.

Table 8-25 : Baguettes

Faible	Intermédiaire	Puissante	Baguette	Prix de vente
01-05	–	–	*Détection de la magie*	375 po
06-10	–	–	*Lumière*	375 po
11-15	01-02	–	*Défiguration* †	750 po
16-20	–	–	*Mains brûlantes*	750 po
21-25	–	–	*Charme-personne*	750 po
26-30	03-05	–	*Soins légers*	750 po
31-35	06-07	–	*Explosion élémentaire* †	750 po
36-40	08-09	–	*Projectile magique* (niveau 1)	750 po
41-45	10-11	–	*Décharge électrique*	750 po
46-50	12-13	–	*Convocation de monstre I*	750 po
51-54	14-16	–	*Grêle de pierre* †	1 000 po
55-57	17-19	–	*Projectile magique* (niveau 3)	2 250 po
58-60	20-22	01	*Projectile magique* (niveau 5)	3 750 po
61-63	23-25	02	*Force de taureau*	4 500 po
64-66	26-28	03-04	*Homochromie* †	4 500 po
67-68	29-32	05	*Soins modérés*	4 500 po
69-70	33	06	*Ténèbres*	4 500 po
71-72	34-35	07	*Lumière du jour*	4 500 po
73-74	36-37	08	*Baiser de la goule*	4 500 po
75-76	38	09	*Immobilisation de personne*	4 500 po
77-79	39-40	10-11	*Souffle de glace* †	4 500 po
80-81	41-42	12-13	*Trait de glace* †	4 500 po
82-83	43-44	14-14	*Invisibilité*	4 500 po
84-85	45-46	15-16	*Invisibilité pour les esprits* †	4 500 po
86-87	47-48	17	*Déblocage*	4 500 po
88-89	49-50	18	*Lévitation*	4 500 po
90-91	51-52	19-20	*Lame fulgurante* †	4 500 po
92-93	53-54	21	*Fracassement*	4 500 po
94-95	55-56	22	*Silence*	4 500 po
96-97	57-58	23	*Convocation de monstres II*	4 500 po
98-99	59-60	24-25	*Sixième sens* †	4 500 po
100	61	26-27	*Projectile magique* (niveau 7)	5 250 po
62	28		*Projectile magique* (niveau 9)	6 750 po
–	63	29	*Charme-personne* (intensité augmentée au niveau 3)	11 250 po
–	64	30	*Contagion*	11 250 po
–	65-66	31	*Soins importants*	11 250 po
–	67-68	32	*Dissipation de la magie*	11 250 po
–	69-70	33-34	*Onde tellurique* †	11 250 po
–	71-72	35-36	*Ailes de feu* †	11 250 po
–	73-74	37	*Boule de feu* (niveau 5)	11 250 po
–	75-76	38	*Arme magique supérieure* (niveau 6)	11 250 po
–	77-78	39	*Rapidité*	11 250 po
–	79-80	40	*Invisibilité pour les ennemis* †	11 250 po
–	81-82	41	*Affûtage*	11 250 po
–	83-84	42	*Éclair* (niveau 5)	11 250 po
–	85-86	43	*Image accomplie*	11 250 po
–	87-88	44	*Souffle de vapeur* (niveau 5)	11 250 po
–	89-90	45	*Suggestion*	11 250 po
–	91-92	46	*Convocation de monstres III*	11 250 po
–	93-94	47	*Peau d'épines* †	11 250 po
–	95	48	*Boule de feu* (niveau 6)	13 500 po
–	96	49	*Éclair* (niveau 6)	13 500 po
–	97-98	50	*Lumière brûlante* (niveau 6)	13 500 po
–	99-100	51	*Souffle de vapeur* (niveau 6) †	13 500 po
–	–	52	*Boule de feu* (niveau 8)	18 000 po
–	–	53	*Éclair* (niveau 8)	18 000 po
–	–	54	*Arme magique supérieure* (niveau 9)	20 250 po
–	–	55	*Charme-monstre*	21 000 po
–	–	56	*Soins intensifs*	21 000 po
–	–	57	*Épée animée* †	21 000 po
–	–	58	*Épuisement* †	21 000 po
–	–	59-60	*Terreur*	21 000 po
–	–	61-62	*Arrache-cœur* †	21 000 po
–	–	63-64	*Tempête de grêle*	21 000 po

Faible	Intermé-diaire	Puissante	Baguette	Prix de vente
–	–	65-66	*Invisibilité suprême*	21 000 po
–	–	67-68	*Blessure critique*	21 000 po
–	–	69-70	*Neutralisation du poison*	21 000 po
–	–	71-72	*Empoisonnement*	21 000 po
–	–	73-74	*Métamorphose provoquée*	21 000 po
–	–	75-76	*Métamorphose*	21 000 po
–	–	77-78	*Rayon affaiblissant* (intensité augmentée au niveau 4)	21 000 po
–	–	79-80	*Récupération* †	21 000 po
–	–	81-82	*Restauration*	21 000 po
–	–	83-84	*Suggestion* (intensité augmentée au niveau 4)	21 000 po
–	–	85-86	*Convocation de monstres IV*	21 000 po
–	–	87-88	*Mur d'ossements* †	21 000 po
–	–	89-90	*Mur de feu*	21 000 po
–	–	91-92	*Mur de glace*	21 000 po
–	–	93	*Boule de feu* (niveau 10)	22 500 po
–	–	94	*Éclair* (niveau 10)	22 500 po
–	–	95	*Souffle de vapeur* (niveau 10) †	22 500 po
–	–	96	*Marteau du Chaos* (niveau 8)	24 000 po
–	–	97	*Châtiment divin* (niveau 8)	24 000 po
–	–	98	*Courroux de l'ordre* (niveau 8)	24 000 po
–	–	99	*Ténèbres infernales* (niveau 8)	24 000 po
–	–	100	*Peau de pierre*	37 700 po ‡

‡ Le coût de création d'une baguette de peau de pierre est de 10 500 po, 840 PX plus 12 500 pour les composantes.

Objets merveilleux

La plupart des objets merveilleux décrits dans le *GdM* sont disponibles dans les univers du *GdO*, mais y apparaissent parfois sous une forme ou un nom différents. Les objets merveilleux disponibles dans les univers du *GdO* sont recensés dans les tables 8-26, 8-27 et 8-28 ; ceux décrits dans ce supplément sont distingués par un †.

Description des objets merveilleux

Biwa d'apaisement : le biwa est un instrument à cordes proche du luth. Son son clair et mélodieux donne à celui qui en joue une posture de dignité sereine s'il réussit un jet de Représentation (DD 15). L'effet est celui du sort *apaisement des émotions* avec un rayon de 10 m. L'effet dure tant que le musicien joue. Celui-ci doit réussir un jet de Représentation chaque minute. S'il obtient un 1 naturel, il produit une musique tellement mauvaise que l'effet d'apaisement cesse instantanément. L'instrument ne peut plus alors être utilisé tant que des créatures hostiles ayant entendu le massacre sont présentes.

Niveau du lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *apaisement des émotions*, Représentation. *Prix de vente* : 7 500 po. *Poids* : 1,5 kg.

Biwa de Kakita : ce luth de belle facture donne un bonus d'altération de +2 aux jets de Représentation du musicien l'utilisant, en plus du bonus de circonstances de +2 que confèrent les instruments de musique de maître.

Niveau du lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, le créateur doit maîtriser Représentation au niveau 5. Prix de vente : 4 000 po. *Poids* : 1,5 kg.

Charme de protection contre la maladie : cet objet se présente sous la forme d'une longue bande de papier rouge ou jaune sur laquelle est inscrite une longue supplique à l'un des esprits majeurs. Accroché dans une maison ou un bâtiment, ses pouvoirs protègent les occupants de la maladie. À l'intérieur du bâtiment, les personnages sont protégés des maladies qui pourraient y être transmises ou contractées. Le charme reste efficace tant que l'objet

Table 8-26 : Objets merveilleux de faible puissance

1d100	Objet	Prix de vente
01	*Pierre ioun (gris terne)*	25 po
02	*Plume d'Asahina (de Quaal) (ancre)*	50 po
03	*Plume d'Asahina (de Quaal) (arbre)*	100 po
04	*Plume d'Asahina (de Quaal) (éventail)*	200 po
05	*Poudre de dissimulation des traces*	250 po
06	*Poudre d'immobilité* †	300 po
07	*Plume d'Asahina (de Quaal) (oiseau)*	300 po
08	*Plume d'Asahina (de Quaal) (bateau cygne)*	450 po
09	*Poudre d'illusion*	500 po
10	*Chapelet de prières (bénédiction)*	500 po
11	*Plume d'Asahina (de Quaal) (fouet)*	500 po
12	*Sac à malice (gris)*	900 po
13	*Poudre dessicative*	900 po
14	*Bracelets d'armure (+ 1)*	1 000 po
15	*Haori (cape) de résistance*	1 000 po
16	*Yeux de lynx*	1 000 po
17	*Lunettes grossissantes*	1 000 po
18	*Main du mage*	1 000 po
19	*Perle de thaumaturgie (sort du 1er niveau)*	1 000 po
20	*Phylactère de la foi*	1 000 po
21	*Pierre d'alerte*	1 000 po
22	*Kaen (flûte) d'hameln*	1 150 po
23	*Broche antigolems (golems de pierre)*	1 200 po
24	*Amulette (broche) de défense*	1 500 po
25	*Broche antigolems (golems de fer)*	1 600 po
26	*Collier à boules de feu (1er modèle)*	1 650 po
27	*Kaen (flûte) à bruitages*	1 800 po
28	*Carquois de Tsuruchi (Ehlonna)*	1 800 po
29	*Fers à cheval de rapidité*	1 900 po
30	*Amulette d'armure naturelle (+ 1)*	2 000 po
31	*Bille de force*	2 000 po
32	*Obi de la cour* †	2 000 po
33	*Couvre-chef de déguisement*	2 000 po
34	*Sac furoshiki de Yasuki (havresac d'Hévard)*	2 000 po
35	*Corne de brume*	2 000 po
36	*Tabi (chaussons) d'araignée*	2 000 po
37	*Lanterne de l'aube* †	2 000 po
38	*Solvant universel*	2 000 po
39	*Kataginu (gilet) d'évasion*	2 000 po
40	*Nécessaire à écriture enchanté* †	2 060 po
41	*Poudre d'apparition*	2 100 po
42	*Petites pièces des huit diagrammes* †	2 160 po
43	*Colle universelle*	2 400 po
44	*Sac furoshiki sans fond (1er modèle)*	2 500 po
45	*Sandales (bottes) de sept lieues*	2 500 po
46	*Cierge de vérité*	2 500 po
47	*Jingasa (casque) de compréhension*	2 600 po
48	*Collier à boules de feu (2e modèle)*	2 700 po
49	*Sac à malice furoshiki (rouille)*	3 000 po
50	*Gong (carillon) d'ouverture*	3 000 po

1d100	Objet	Prix de vente
51	*Fers à cheval du zéphyr*	3 000 po
52	*Corde d'escalade*	3 000 po
53	*Poudre de disparition*	3 500 po
54	*Loupe de détection*	3 500 po
55	*Statuettes merveilleuses (corbeau d'argent)*	3 800 po
56	*Biwa de Katika* †	4 000 po
57	*Bracelets d'armure (+ 2)*	4 000 po
58	*Bracelets de vulnérabilité (+ 2)*	4 000 po
59	*Haori (cape) de Charisme (+ 2)*	4 000 po
60	*Haori (cape) de résistance (+ 2)*	4 000 po
61	*Obi (ceinturon) de force de géant (+ 2)*	4 000 po
62	*Gants antiprojectiles*	4 000 po
63	*Gants de Dextérité (+ 2)*	4 000 po
64	*Bandeau d'Intelligence (+ 2)*	4 000 po
65	*Pierre ioun (prisme rose laiteux)*	4 000 po
66	*Baume de Hanasaku (Keoghtom)*	4 000 po
67	*Perle de thaumaturgie (sort du 2e niveau)*	4 000 po
68	*Charme antipoison*	4 000 po
69	*Perle de Sagesse (+ 2)*	4 000 po
70	*Onguent des roches*	4 000 po
71	*Fermoir d'intégrité*	4 000 po
72	*Colliers à boules de feu (3e modèle)*	4 350 po
73	*Kimono de rangement* †	4 400 po
74	*Bracelet d'assistance*	4 450 po
75	*Serre-tête de persuasion*	4 500 po
76	*Encens de méditation*	4 900 po
77	*Sac furoshiki sans fond (2e modèle)*	5 000 po
78	*Pierre ioun (fuseau translucide)*	5 000 po
79	*Chapelet de prières (karma)*	5 000 po
80	*Bracelets d'archer*	5 100 po
81	*Urne fumigène*	5 200 po
82	*Colliers à boules de feu (4e modèle)*	5 400 po
83	*Pigments merveilleux de Doji (Nolzur)*	5 500 po
84	*Éventail enchanté*	5 500 po
85	*Haori (cape) de vol*	5 500 po
86	*Kataginu de change-forme (robe de druide)*	5 800 po
87	*Kimono (cape) de l'araignée*	6 000 po
88	*Gants de nage et d'escalade*	6 000 po
89	*Shakuhashi (cor) du Bien/du Mal*	6 000 po
90	*Colliers à boules de feu (5e modèle)*	6 150 po
91	*Sac à malice furoshiki (ocre)*	6 300 po
92	*Serre-tête de lumière destructrice*	6 480 po
93	*Kaen (flûte) de hantise*	6 500 po
94	*Kimono (robe) de camelot*	7 000 po
95	*Main merveilleuse*	7 200 po
96	*Sac furoshiki sans fond (3e modèle)*	7 400 po
97	*Biwa d'apaisement* †	7 500 po
98	*Sandales (bottes) de lévitation*	7 500 po
99	Choix du MJ	–
100	Choix du MJ	–

Table 8-27 : Objets merveilleux de puissance intermédiaire

1d100	Objet	Prix de vente
01	*Samisen (harpe) d'envoûtement*	7 500 po
02	*Charme de bonne santé*	7 500 po
03	*Cierge d'invocation*	7 800 po
04	*Amulette d'armure naturelle (+ 1)*	8 000 po
05	*Sandales (bottes) de rapidité*	8 000 po
06	*Pierre ioun (rhomboïde bleu nuit)*	8 000 po
07	*Pierre ioun (sphère rouge sang)*	8 000 po
08	*Pierre ioun (sphère bleu incandescent)*	8 000 po
09	*Pierre ioun (rhomboïde bleu pâle)*	8 000 po
10	*Pierre ioun (rhomboïde rose)*	8 000 po
11	*Pierre ioun (sphère rose et verte)*	8 000 po
12	*Pierre ioun (sphère rouge et bleu)*	8 000 po
13	*Lunettes de nyctalope*	8 000 po
14	*Colliers à boules de feu (6e modèle)*	8 100 po
15	*Ceinture de moine*	9 000 po
16	*Bracelets d'armure (+ 3)*	9 000 po
17	*Haori (cape) de résistance (+ 3)*	9 000 po
18	*Carafe intarissable*	9 000 po
19	*Perle de thaumaturgie (sort du 3e niveau)*	9 000 po
20	*Talisman des sphères*	9 000 po
21	*Statuettes merveilleuses (hibou de chrysolite)*	9 100 po
22	*Colliers à boules de feu (7e modèle)*	9 150 po
23	*Cartes de fantasmagorie*	9 200 po
24	*Livre magique (de Boccob)*	9 500 po
25	*Sac furoshiki sans fond (4e modèle)*	10 000 po
26	*Statuettes merveilleuses (mouche d'ébène)*	10 000 po
27	*Chapelet de prières (soins)*	10 000 po
28	*Kimono (robe) de mimétisme*	10 000 po
29	*Origami (pierre) porte-bonheur*	10 000 po
30	*Origami enchanté* †	10 000 po
31	*Cheval de pierre (coursier)*	10 000 po
32	*Petites pierres des huit diagrammes*	10 080 po
33	*Bateau pliant*	10 500 po
34	*Gantelet de rouille*	11 500 po
35	*Miroir de soins* †	11 800 po
36	*Charme de protection contre les esprits, DD 13* †	12 000 po
37	*Tabi (bottes) ailées*	12 000 po
38	*Kenbau (cor) de dévastation*	12 000 po
39	*Pierre ioun (prisme violet vif)*	12 000 po
40	*Médaillon des pensées*	12 000 po
41	*Kaen (flûte) de douleur*	12 000 po
42	*Koto (lyre) de bâtisseur*	13 000 po
43	*Puits portable*	14 000 po
44	*Flacon d'air pur*	14 500 po
45	*Cheval de pierre (destrier)*	14 800 po
46	*Miroir d'illumination* †	14 850 po
47	*Pierre ioun (fuseau irisé)*	15 000 po
48	*Chapelet de prières (châtiment)*	15 000 po
49	*Charme de coagulation*	15 000 po
50	*Fourreau d'affûtage*	15 000 po
51	*Conque des hai nu (tritons)*	15 000 po
52	*Gemme d'illumination*	15 100 po
53	*Perle des ningyo (sirènes)*	15 200 po
54	*Statuettes merveilleuses (chien d'onyx)*	15 300 po
55	*Gong (carillon) d'interruption*	15 500 po
56	*Obi (ceinturon) de force de géant (+ 4)*	15 800 po
57	*Bracelets d'armure (+ 4)*	16 000 po
58	*Bracelets de vulnérabilité (+ 4)*	16 000 po
59	*Haori (cape) de Charisme (+ 4)*	16 000 po
60	*Haori (cape) de résistance (+ 4)*	16 000 po
61	*Gants de Dextérité (+ 4)*	16 000 po
62	*Bandeau d'Intelligence (+ 4)*	16 000 po
63	*Perle de thaumaturgie (sort du 4e niveau)*	16 000 po
64	*Perle de Sagesse (+ 4)*	16 000 po
65	*Statuettes merveilleuses (lions d'or)*	16 500 po
66	*Statuettes merveilleuses (éléphants de marbre)*	17 000 po
67	*Amulette d'armure naturelle (+ 3)*	18 000 po
68	*Tapis volant (90 cm x 1,5 m)*	18 000 po
69	*Collier d'adaptation*	19 000 po
70	*Pierre ioun (prisme vert pâle)*	20 000 po
71	*Pierre ioun (fuseau blanc laiteux)*	20 000 po
72	*Pierre ioun (ellipsoïde lavande)*	20 000 po

1d100	Objet	Prix de vente
73	*Statuettes merveilleuses (chèvres d'ivoire)*	21 000 po
74	*Corde d'enchevêtrement*	21 000 po
75	*Cube de résistance au froid*	22 000 po
76	*Serre-tête de lumière destructrice*	23 760 po
77	*Sceptre de diamant*	24 440 po
78	*Yeux d'anathème*	24 500 po
79	*Bracelets d'armure (+ 5)*	25 000 po
80	*Haori (cape) de moindre déplacement (20% de risque d'échec)*	25 000 po
81	*Haori (cape) de résistance (+ 5)*	25 000 po
82	*Masque de la camarde*	25 000 po
83	*Perle de thaumaturgie (sort du 5e niveau)*	25 000 po
84	*Chaînes dimensionnelles*	26 000 po
85	*Kimono (robe) scintillante*	27 000 po
86	*Masque de porcelaine* †	27 000 po
87	*Ofuda sacré* †	27 000 po
88	*Manuel de vitalité +1*	27 500 po
89	*Manuel de remise en forme +1*	27 500 po
90	*Manuel de coordination physique +1*	27 500 po
91	*Traité de perspicacité +1*	27 500 po
92	*Traité d'autorité et d'influence +1*	27 500 po
93	*Traité de compréhension +1*	27 500 po
94	*Statuettes merveilleuses (destrier d'obsidienne)*	28 500 po
95	*Tapis volant (1,20 m x 1,80 m)*	29 000 po
96	*Charme de protection contre les maladies*	30 000 po
97	*Lanterne de papier (lanterne) révélatrice*	30 000 po
98	*Chapelet de prières (vent divin)*	30 000 po
99	Choix du MJ	–
100	Choix du MJ	–

Table 8-28 : Objets merveilleux de grande puissance

1d100	Objet	Prix de vente
01-02	*Timbales de panique*	30 000 po
03-04	*Mempo des pensées pures* †	30 240 po
05-06	*Kabuto (casque) de télépathie*	31 000 po
07-08	*Amulette d'armure naturelle (+ 4)*	32 000 po
09	*Perle de protection contre le feu, petite* †	35 000 po
10	*Amulette d'antidétection*	36 000 po
11	*Bracelets d'armure (+ 6)*	36 000 po
12	*Bracelets de vulnérabilité (+ 6)*	36 000 po
13	*Charme de protection contre les voleurs* †	36 000 po
14	*Gants de Dextérité (+ 6)*	36 000 po
15	*Haori (cape) de Charisme (+ 6)*	36 000 po
16	*Bandeau d'Intelligence (+ 6)*	36 000 po
17	*Obi (ceinturon) de force de géant (+ 6)*	36 000 po
18	*Perle de thaumaturgie (sort du 6e niveau)*	36 000 po
19	*Perle de Sagesse (+ 6)*	36 000 po
20	*Timbales de panique*	36 750 po
21	*Orbe des tempêtes*	38 000 po
22	*Amulette (scarabée) de protection*	38 000 po
23	*Pierre ioun (ellipsoïde vert et lavande)*	40 000 po
24	*Anneaux de transport*	40 000 po
25	*Tapis volant (1,50m x 2,10m)*	41 000 po
26	*Boule de cristal*	42 000 po
27	*Miroir de perception des esprits* †	45 000 po
28	*Flûte ophidienne* †	45 360 po
29	*Perle de protection contre le feu, grande* †	48 000 po
30	*Kabuto (casque) de téléportation*	48 600 po
31	*Bracelets d'armure (+ 7)*	49 000 po
32	*Perle de thaumaturgie (sort du 7e niveau)*	49 000 po
33	*Amulette d'armure naturelle (+ 5)*	50 000 po
34	*Haori (cape) de déplacement, (50% de chances d'échec)*	50 000 po
35	*Boule de cristal (détection de l'invisibilité)*	50 000 po
36	*Chapelet de prières (convocations)*	50 000 po
37	*Perle des marées* †	50 400 po
38	*Boule de cristal (détection des pensées)*	51 000 po
39	*Haori (cape) éthérée*	52 000 po
40	*Tapis volant (1,80 m x 2,70 m)*	53 000 po
41	*Manuel de vitalité +2*	55 000 po
42	*Manuel de remise en forme +2*	55 000 po
43	*Manuel de coordination physique +2*	55 000 po
44	*Traité de perspicacité +2*	55 000 po
45	*Traité d'autorité et d'influence +2*	55 000 po
46	*Traité de compréhension +2*	55 000 po
47	*Charme de protection contre les esprits, DD16* †	56 000 po
48	*Yeux de charme*	56 000 po
49	*Miroir de la terreur* †	56 000 po
50	*Kimono (robe) étoilé*	58 000 po
51	*Mortier d'abondance, courant* †	59 400 po
52	*Crâne des ténèbres*	60 000 po
53	*Cube de force*	62 000 po
54	*Bracelets d'armure (+ 8)*	64 000 po
55	*Perle de thaumaturgie (sort du 8e niveau)*	64 000 po
56	*Boule de cristal (télépathie)*	70 000 po
57	*Perle de thaumaturgie (deux sorts)*	70 000 po
58	*Gemme de vision*	75 000 po
59	*Kimono (robe) étoilée*	75 000 po
60	*Kataginu (chasuble) de la foi*	76 000 po
61	*Amulette des plans*	80 000 po
62	*Boule de cristal (vision lucide)*	80 000 po
63	*Perle de thaumaturgie (sort du 9e niveau)*	81 000 po
64	*Manuel de vitalité +3*	82 500 po
65	*Manuel de remise en forme +3*	82 500 po
66	*Manuel de coordination physique +3*	82 500 po
67	*Traité de perspicacité +3*	82 500 po
68	*Traité d'autorité et d'influence +3*	82 500 po
69	*Traité de compréhension +3*	82 500 po
70	*Gong de dissipation* †	84 375 po
71	*Haori (écharpe) de résistance à la magie*	90 000 po
72	*Kimono (robe) de vision totale*	90 000 po
73	*Miroir d'opposition*	92 000 po
74	*Diamant du Chaos*	93 000 po
75	*Yeux de pétrification*	98 000 po
76	*Jatte de contrôle des élémentaires de l'Eau*	100 000 po
77	*Brasero de contrôle des élémentaires du Feu*	100 000 po
78	*Encensoir de contrôle des élémentaires de l'Air*	100 000 po
79	*Pierre de contrôle des élémentaires de la Terre*	100 000 po
80	*Manuel de vitalité +4*	110 000 po
81	*Manuel de remise en forme +4*	110 000 po
82	*Manuel de coordination physique +4*	110 000 po
83	*Traité de perspicacité +4*	110 000 po
84	*Traité d'autorité et d'influence +4*	110 000 po
85	*Traité de compréhension +4*	110 000 po
86	*Gemme des souhaits* †	131 000 po
87	*Charme de protection contre les esprits, DD19* †	132 000 po
88	*Manuel de vitalité +5*	137 500 po
89	*Manuel de remise en forme +5*	137 500 po
90	*Manuel de coordination physique +5*	137 500 po
91	*Traité de perspicacité +5*	137 500 po
92	*Traité d'autorité et d'influence +5*	137 500 po
93	*Traité de compréhension +5*	137 500 po
94	*Miroir d'emprisonnement*	152 000 po
95	*Cube des plans*	156 000 po
96	*Kabuto (casque) des mille feux*	157 000 po
97	*Miroir de révélation*	175 000 po
98	*Mortier d'abondance, extraordinaire* †	190 500 po
99	Choix du MJ	–
100	Choix du MJ	–

demeure accroché et protège une zone de 10 m de rayon maximum, sans dépasser les limites du bâtiment. Le charme est facilement détruit par le feu et autres calamités et peut être facilement décroché.

Niveau du lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *guérison des maladies*. Prix de vente : 30 000 po. *Poids* : -.

Charme de protection contre les esprits : ce charme se présente sous la forme d'une longue bande de papier rouge ou jaune sur laquelle sont inscrites de puissantes menaces contre les esprits. Un esprit qui tente de pénétrer dans une maison protégée par ce charme doit réussir un jet de Volonté. Le DD est déterminé par l'une des trois puissances possible pour le *charme*. Si l'esprit rate son jet de sauvegarde, il ne peut pas pénétrer dans le bâtiment, mais peut utiliser ses sorts et attaques à distance pour atteindre ceux qui se trouvent à l'intérieur. Pour être efficace, le *charme* doit être collé sur le linteau de la porte. Les esprits ne peuvent pas le toucher. Il protège dans un rayon de 15 m maximum, sans dépasser les limites du bâtiment.

Niveau du lanceur de sorts : 3 (DD 13) ; 7 (DD 16) ; 11 (DD19). *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *protection contre les esprits*, Augmentation d'intensité (pour les DD supérieurs à 13). Prix de vente : 12 000 po (DD 13) ; 56 000 po (DD 16) ; 132 000 po (DD 19). *Poids* : -.

Charme de protection contre les voleurs : ce charme rédigé sur du papier jaune ou rouge est une supplication à certains esprits majeurs destinée à protéger le bâtiment contre les voleurs. Toute créature à l'intérieur du bâtiment subit une pénalité de -10 à tous ses jets de Crochetage, Déplacement silencieux et Discrétion. Pour être efficace le charme doit être collé sur le linteau de la porte, indiquant à tous que la maison est protégée. Toute autre personne que le propriétaire du bâtiment qui tente d'arracher le charme subit une attaque de *glyphe de garde* lui infligeant 2d8 points de dégâts d'électricité.

Niveau du lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *détection de l'invisibilité, glyphe de garde, verrou du mage*. Prix de vente : 36 000 po. *Poids* : -.

Fermoir d'intégrité : se présentant sous la forme d'une chaîne en or de 5 à 10 cm, le fermoir d'intégrité ne fonctionne qu'accroché à une amulette ou un objet similaire ou à un gilet ou tout autre vêtement similaire. Le fermoir empêche l'objet auquel il est accroché de se fondre dans la nouvelle forme de son porteur quand il utilise des effets magiques de transformation, comme *métamorphose*, ou la caractéristique de classe de druide *métamorphose naturelle*. Ainsi, si un druide a accroché un fermoir d'intégrité à sa perle de sagesse peut se transformer en loup, qui, normalement, n'utilise pas d'équipement, et conserver l'usage de la perle qui échappe à la transformation. Certaines transformations peuvent nuire à certains objets, comme, se transformer en élémentaire du feu tout en portant un collier à boules de feu.

Niveau du lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *métamorphose* ou le créateur doit posséder la caractéristique de classe métamorphose naturelle. Prix de vente : 4 000 po. *Poids* : -.

Flûte ophidienne : cette flûte de bambou toute simple permet à qui en joue de convoquer des serpents venimeux qui suivent les ordres donnés mentalement par le joueur. Le personnage doit réussir un jet de Représentation (DD 15), le nombre de serpents étant proportionnel au résultat du jet. Pour un résultat entre 15 et 19, une seule vipère est convoquée ; entre 20 et 24, 1d3 vipère(s) de taille P et si le résultat atteint 25 ou plus, la flûte convoque 1d4+1 vipères de taille P ou 1d3 vipère(s) de taille M, au choix du joueur. Les serpents apparaissent au hasard dans un rayon de 13 m et restent sept rounds.

Niveau du lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *convocation d'alliés naturels IV*. Prix de vente : 45 360 po. *Poids* : 1 kg.

Gemme de souhait : cette pierre précieuse de belle taille ressemble en tous points à une pierre précieuse normale et vaut à elle seule 1 000 po. Ses pouvoirs sont encore plus intéressants car quatre *souhaits* y sont inclus lors de sa confection.

Niveau du lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *souhait*. Prix de vente : 131 600 po. Coût de création : 16 300 po + 21 224 PX. *Poids* : -.

Gong de dissipation : accroché et frappé, ce gong magique d'un mètre de diamètre a les effets des sorts *rejet du Mal* et *rejet de la magie* dans un rayon de 10 m. Chaque vibration gong coûte une charge sur les cinquante que compte l'objet à sa création.

Niveau du lanceur de sorts : 15. *Conditions* : Création d'objets merveilleux,. *rejet du Mal, rejet de la magie*. Prix de vente : 84 375 po. *Poids* : 5 kg.

Kimono de rangement : ce kimono de soie fine est munie de deux larges manches, marque d'élégance. Sur un mot de commande de celui qui le porte, un objet qu'il tient en main disparaît. L'objet doit pouvoir tenir dans une seule main et ne pas peser plus de 10 kg. L'objet réapparaît sur un claquement de doigts. Ranger un objet ou le faire réapparaître constituent des actions libres. Chaque manche peut contenir un objet qui se trouve réduit à une taille si petite qu'il devient indécelable. Utiliser un *kimono de rangement* est très apprécié comme moyen pratique et plein d'effet pour transporter une arme, une baguette et même, les objets étant conservés en stase, une lanterne allumée. Si l'effet est dissipé ou annulé, les objets rangés réapparaissent instantanément.

Niveau du lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'objets merveilleux,. *réduction d'objet*. Prix de vente : 4 400 po. *Poids* : 1,5 kg.

Lanterne vaillante : cette lanterne de papier abrite une petite flamme qui brûle sans combustible et dont la lumière varie sur les ordres de son porteur. Sur un mot de commande, elle éclaire dans un rayon de 1,50 m à 10 m. Les intempéries, comme le vent ou la pluie, ne peuvent pas l'éteindre, mais la plonger dans l'eau ou un sort du type *extinction des feux* détruisent l'effet.

Niveau du lanceur de sorts : 1. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *animation du feu*. Prix de vente : 2 000 po. *Poids* : -.

Masque de porcelaine : placé sur un cadavre, ce masque de porcelaine blanche immaculée le ramène à la vie comme le sort *animation des morts*. C'est le personnage qui a placé le masque sur le corps qui contrôle le zombi ou le squelette. Un personnage ne peut contrôler que 2 DV de zombi ou squelette par niveau. Retirer le masque désactive l'effet. À moins qu'il n'ait été détruit, un corps peut être animé plusieurs fois. Pour arracher le masque, il faut réussir un jet opposé de lutte après avoir assuré sa prise à l'égard du mort-vivant.

Niveau du lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *animation des morts*. Prix de vente : 27 000 po. *Poids* : 1 kg.

Mempo des pensées pures : le porteur de ce masque de fer, porté le plus souvent avec une armure de samurai, peut utiliser le sort *détection du mensonge* trois fois par jour (action simple). Un personnage portant un *mempo des pensées pures* ne peut pas porter des lentilles ou des lunettes.

Niveau du lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux,. *détection du mensonge*. Prix de vente : 30 240 po. *Poids* : 1 kg.

Miroir de la terreur : ce miroir ressemble à un *miroir d'illumination* (cf. plus bas). Toute créature qui s'y regarde voit une caricature de cauchemar d'elle-même. Elle doit réussir un jet de Volonté (DD 15) pour ne pas être paniquée (une créature paniquée subit un malus de moral de –2 à tous ses jets de sauvegarde et cherchent à fuir la source de sa panique. Elle a 50% de chances de laisser tomber ce qu'elle tient, fuit au hasard et cherche à éviter tout autre source de danger. Acculées, elle se recroqueville sur elle-même, ce qui correspond à l'action défense totale en combat).

Niveau du lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux,. *terreur*. Prix de vente : 56 000 po. *Poids* : 22 kg.

Miroir de perception des esprits : ce petit miroir circulaire de 30 cm de diamètre pourrait paraître bien anodin s'il n'avait le pouvoir de révéler sous leur véritable apparence les esprits passant devant lui, qu'ils soient invisibles, éthérés, métamorphosés ou simplement déguisés.

Niveau du lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *vision lucide*. Prix de vente : 45 000 po. *Poids* : 2,5 kg.

Miroir de soins : ce miroir, qui a l'apparence d'un banal miroir de 1,5 m de haut sur 50 cm de large, possède des pouvoirs thérapeutiques. Sur ordre, toute créature qui voit le miroir bénéficie des effets du sort *guérison suprême*. Cela coûte une charge. Le miroir est créé avec dix charges. Quand elles sont toutes consommées, le miroir se brise.

Niveau du lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'objets merveilleux,. *guérison suprême*. Prix de vente : 11 800 po. *Poids* : 20 kg.

Miroir d'illumination : cet objet ressemble à un banal miroir circulaire d'un mètre de diamètre. Quand le personnage l'ordonne, il

peut, lui seul, voir l'aura de toute créature se réfléchissant dans le miroir. En se concentrant (action simple), le personnage peut utiliser *détection du Chaos, détection du Mal, détection du Bien, détection de la Loi* ou *perception des desseins* sur l'une des créatures se reflétant.

Niveau du lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *détection du Chaos, détection du Mal, détection du Bien, détection de la Loi* ou *perception des desseins*. Prix de vente : 14 850 po. *Poids* : 22 kg.

Mortier d'abondance : cet objet ressemble à n'importe quel mortier et son pilon. Son pouvoir est activé en tournant le pilon dans le mortier dans un sens et est désactivée en le tournant dans l'autre.

Une fois par jour, le *mortier d'abondance* peut produire de quoi nourrir et abreuver jusqu'à cent personnes, au choix de l'utilisateur. La nourriture, chaude et savoureuse, jaillit du mortier : riz, petits pains, *sake*, bonbons, thé, sel, toutes sortes de nourritures et de boissons peuvent être obtenues. La nourriture obtenue est normale à tous points de vue.

Certains *mortiers d'abondance particulièrement extraordinaires* ont la capacité de réaliser jusqu'à quatre *souhaits*. Une fois les souhaits exaucés, le mortier d'abondance continue de fonctionner normalement.

Niveau du lanceur de sorts : 11 (courant), 17 (extraordinaire). *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *création de nourriture et d'eau, souhait* (pour les mortiers extraordinaires seulement). Prix de vente : 59 400 po (courant) ou 190 500 po (extraordinaire). Coût de création (extraordinaire) : 45 250 po + 23 620 PX. *Poids* : 500 g.



Obi de la cour : le porteur de cette large ceinture de soie fine bénéficie d'un bonus d'aptitude de + 10 à ses jets de Diplomatie. Un obi magique occupe la même place qu'une ceinture magique et ne peut pas être porté en même temps.

Niveau du lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, le créateur doit maîtriser Diplomatie au niveau 5. Prix de vente : 2 000 po. *Poids* : 500 g.

Ofuda sacré : de puissantes prières contre les morts-vivants sont écrites sur cette petite bande de papier. Appliqué sur le front d'un mort-vivant, l'*ofuda* s'y colle et l'immobilise comme sous l'effet du sort *immobilisation de morts-vivants*. L'utilisateur de l'*ofuda* doit réussir une attaque de contact, ce qui déclenche une attaque d'opportunité pour le mort-vivant. Si cette dernière inflige des dégâts, l'*ofuda* n'a pas été mis en place. Si l'*ofuda* est placé, le mort-vivant n'a droit à aucun jet de sauvegarde. L'effet dure tant que l'*ofuda* reste en place, mais un vent de force moyenne suffit à le décoller. Toute attaque portée au mort-vivant fait tomber l'*ofuda* et interrompt l'effet.

Niveau du lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, immobilisation de morts-vivants. Prix de vente : 27 000 po. *Poids* : -

Origami enchanté : ce papier magique de couleur doit être utilisé avec la compétence Artisanat (origami). Quand il est utilisé pour créer un animal ou un objet (jet d'Artisanat (origami) contre un DD de 20), que l'on souffle dessus et que l'on prononce le mot de commandement, l'origami se transforme en l'animal ou l'objet véritable qu'il représente. Avec ce papier on ne peut créer qu'un animal, et seulement un animal, de taille inférieure ou égale à G ou un objet non magique de 27 m^3 maximum. Quel que soit l'animal ou l'objet créé, il reste très sensible au feu et subit des dégâts doublés de telles attaques s'il rate son jet de sauvegarde.

La transformation du papier dure jusqu'à ce que le créateur utilise un second mot de commandement qui lui rend son apparence d'origami. La transformation reste possible à loisir tant que l'origami n'est pas déplié. Le déplier abîme le papier et détruit ses pouvoirs.

Niveau du lanceur de sorts : 15. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *animation d'objets, création majeure*. Prix de vente : 10 000 po. *Poids* : -

Perle de protection contre le feu : lorsqu'il la porte, cette perle protège son propriétaire des dégâts dus au feu. Chaque fois que son porteur doit subir des dégâts de ce type, soustrayez 15 points du total du simple effet de la perle. Certaines perles permettent de soustraire 30 points.

Niveau du lanceur de sorts : 5 (petite), 7 (grande). *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *protection contre les énergies destructives*. Prix de vente : 32 000 po (mineure) ou 48 000 po (majeure). *Poids* : - .

Perle des marées : cette perle permet à son possesseur de contrôler le flux et le reflux de l'eau comme s'il utilisait le sort *contrôle de l'eau*.

Niveau du lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *contrôle de l'eau*. Prix de vente : 50 400 po. *Poids* : -

Pièces des huit diagrammes : ces pièces sont en fait de petits disques de cuivre gravés chacun d'un symbole. On trouve toujours ces pièces par huit. Il existe deux sortes de pièces, les petites et les grandes, dont le fonctionnement est identique : on jette les pièces sur le sol en posant une question à voix haute. Les petites pièces offrent l'effet du sort *augure* à propos de la question posée, tandis que les grandes offrent l'effet du sort *divination*. Les unes comme les autres ne peuvent être utilisées qu'un fois par jour.

Niveau du lanceur de sorts : 3 (petites), 7 (grandes) *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *augure* (petites), *divination* (grandes). Prix de vente : 2 160 po (petites) ou 10 080 po (grandes). *Poids* : - .

Poudre d'immobilité : cette poudre est généralement utilisée avec une sarbacane. Elle peut être projetée jusqu'à 1,50 m (action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité). Si le personnage utilisant la poudre réussi un jet d'attaque de contact à distance contre un adversaire situé à portée, celui-ci doit réussir un jet de Volonté (DD 13) ou subir les effets du sort *immobilisation de personne*.

Niveau du lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *immobilisation de personne*. Prix de vente : 300 po. *Poids* : - .

Sceptre de diamant : l'extrémité de ce sceptre d'acier est orné d'un gros diamant. Lorsqu'il est pointé dans une direction, le diamant libère un *éclair* d'une puissance équivalente à celle d'un

sort lancé par un ensorceleur du 12e niveau. Chaque utilisation coûte une charge sur les trente que compte au départ le diamant. Quand les charges sont épuisées, le diamant vaut encore 5 000 po.

Niveau du lanceur de sorts : 12. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *éclair*. Prix de vente : 24 400 po. Coût de création : 14 720 po + 389 PX. *Poids* : 1 kg

Suzuri enchanté : ce nécessaire à écriture se présente sous la forme d'une boîte laquée contenant un pinceau, un encrier, de l'encre et une pierre à encre. Quand il est utilisé, ce nécessaire donne un bonus de +2 aux jets de Artisanat (calligraphie) et + 10 aux jets de Contrefaçon.

Niveau du lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, le créateur doit maîtriser Artisanat (calligraphie) et Contrefaçon au niveau 5. Prix de vente : 2 060 po. *Poids* : 500 g.

Timbales de l'orage : cet objet magique se présente sous la forme de deux petits tambours fixés sur un baudrier permettant de les porter sur le ventre. Les tambours ont plusieurs fonctions coûtant un nombre variable de charges pour être activées. Une seule fonction peut être activée dans un même round. Quand on frappe sur les tambours, ils peuvent faire voler l'utilisateur comme le sort *vol* (une charge), invoquer un *char de nuage* (deux charges), provoquer la *terreur* (deux charges), lancer *contrôle du climat* (une charge) ou un *éclair* (deux charges). Le DD de sauvegarde pour les fonctions *terreur* et *éclair* est de 16. Les timbales sont créées avec vingt charges.

Niveau du lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *char de nuage, contrôle du climat, terreur, vol, éclair*. Prix de vente : 36 750 po. *Poids* : 2,5 kg.

Création d'objets magiques

La manière de créer les objets magiques dans les univers du *GdO* est identique à celle décrite dans le *GdM*. Le *GdO* propose deux nouveaux matériaux, le jade et l'obsidienne, et un nouveau type d'objet magique présenté avec un nouveau don de création d'objet : Création de talisman.

Matériaux spéciaux

On peut à l'occasion trouver de l'adamantium ou de l'ébénite dans les univers du *GdO*, mais ces matériaux sont si rares qu'ils ne figurent même pas dans les tables de ce chapitre. À Rokugan, l'univers de campagne du *GdO*, on trouve plus facilement des objets, et en particulier des armes, façonnés en jade ou en obsidienne, ces deux minéraux ayant la propriété d'être efficaces contre les esprits et les créatures de l'Outremonde.

Les armes de jade et d'obsidienne sont moins résistantes que les armes en acier et subissent donc un malus de -1 aux jets d'attaque (en fait le malus est de -2, mais il est partiellement compensé par le bonus d'arme de maître) et de -2 aux dégâts avec un minimum d'un point de dégât infligé. La jade et l'obsidienne ont une solidité de 8 et 15 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur, loin des valeurs de l'acier, 10 en solidité et 30 points de résistance. La table 8-29 indique le coût des armes de jade et d'obsidienne.

Le jade : les oni ne peuvent pas régénérer les dégâts causés par une arme de jade et leur réduction des dégâts ne s'applique pas à ces armes, même non magiques. Le jade est connu également pour son pouvoir de protection contre les effets de la Souillure de l'Outremonde, pour sa capacité à blesser les fantômes et à entraver les autres esprits. Les armes de jade ont les propriétés des armes spectrales avec en plus la particularité de ne pas pouvoir être utilisées par les créatures incorporelles. La possession d'une arme de jade donne un bonus de sainteté de + 4 à tous les jets de Volonté destinés à résister aux assauts de la Souillure. Même le jade brute est efficace pour se protéger de la Souillure (cf. ch. 12).

L'obsidienne : comme le jade, l'obsidienne est efficace contre les oni : ils ne peuvent pas régénérer les dégâts causés par une arme d'obsidienne et leur réduction des dégâts ne s'applique pas à ces armes, même non magiques. La comparaison s'arrête là car l'obsidienne ne possède pas les autres pouvoirs du jade. Au contraire, elle présente le risque d'une malédiction mortelle.

Une arme d'obsidienne créée aléatoirement a 30 % de chance de porter la malédiction du défunt Seigneur-Lune, Onnotangu. La première fois qu'une arme d'obsidienne maudite blesse une créature porteuse de la Souillure, son utilisateur doit réussir un jet de Volonté (DD 10). Ce jet devra ensuite être effectué à chaque pleine lune, le DD augmentant à chaque fois de 5. Quand le personnage rate son jet, il entre dans une fureur aveugle qui le pousse à commettre les atrocités les plus barbares sur ses amis et ses proches. Persuadé qu'on cherche à le trahir, il s'attaque à l'ami le plus proche jusqu'à ce qu'il soit inconscient ou mort, ou qu'il n'y ait plus d'ami à combattre. Si le personnage rate cinq jets de suite, sa folie devient permanente.

Se débarrasser de l'arme suffit à lever la malédiction. À chaque pleine lune qui suit, le DD du test est réduit de 5 jusqu'à ce que le personnage soit définitivement délivré de la malédiction de son arme.

Table 8-29 : Armes de jade et d'obsidienne

Dégâts de l'arme	Modificateur de prix du jade*	Modificateur de prix de l'obsidienne*
1d6 ou moins	+ 6 500 po	+ 1 000 po
1d8 ou plus	+ 7 000 po	+ 2 000 po

*À ajoutez au prix d'une arme de maître afin de déterminer la valeur totale de l'arme.

Création de talisman

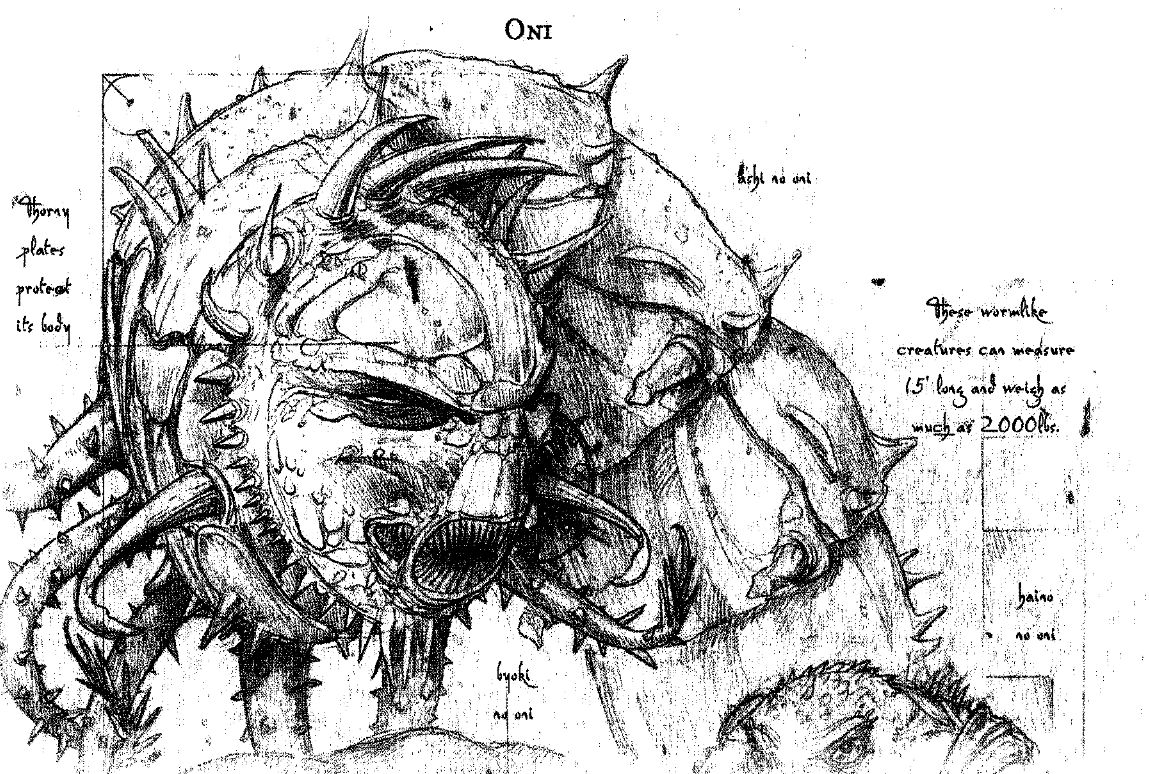
Un shugenja connaissant le don Création de talisman peut imprégner un talisman avec un sort de niveau 3 ou moins qu'il connaît. Le créateur doit se trouver dans un lieu sanctifié (un temple ou une bibliothèque) et doit disposer des matériaux nécessaires à la confection du talisman. Le coût des matériaux est inclus dans le coût global de création du talisman : (niveau de sort x niveau du créateur x 50) po. Tous les matériaux doivent être neufs et en parfait état. Le personnage doit payer dans son intégralité le coût de création du talisman.

Il revient au créateur de fournir toutes les composantes matérielles et focaliseurs nécessaires pour le sort. Si le lancement du sort a pour effet de réduire le nombre de PX du personnage, le montant perdu doit être déduit au début du processus de création, en même temps que le coût en PX du talisman lui-même. De la même façon, les composantes matérielles sont considérées consommées dès le début du processus de création, au contraire des focaliseurs.

La création de talisman demande, en plus du travail de fabrication, une journée complète de prières et de méditation. Le personnage doit réussir un jet d'Artisanat (DD 20 + niveau du sort utilisé). Ce jet peut recouvrir une multitude de compétences utilisables pour la création de talisman comme la calligraphie, la couture, la joaillerie, l'origami, la peinture, la poterie, la serrurerie, le tatouage, le tissage, etc. L'objet ne peut pas être une arme et doit être de taille TP.

Si le jet rate, le talisman est mal fait et ne peut pas recevoir de sort. Que le jet réussisse ou non, le simple fait de créer un talisman suffit à déclencher le sort prévu. Il est décompté du total journalier du créateur comme s'il avait été lancé normalement.

Le prix de base d'un talisman s'élève à : (niveau du sort x niveau du créateur x 50) po (un sort de niveau 0 compte comme 1/2). Le coût en PX s'élève à 1/25 du prix de base, celui des matériaux à la moitié du prix de base. Le prix de vente d'un talisman est égal à son prix de base.



Illus. de A. Swekel

De nombreux monstres hantent les contrées décrites dans ce supplément : certains ressemblent à ceux que l'on peut trouver dans d'autres univers pour D&D, d'autres en sont très différents. C'est la raison pour laquelle ce chapitre est consacré à la description des monstres de Rokugan et des autres régions de cet univers, qu'il s'agisse de cousins des monstres connus du *Manuel de Monstres* (*MdM*) ou de ceux, totalement nouveaux, qui leur sont propres.

Pouvoirs magiques : ceux qui ont les mêmes effets qu'un des nouveaux sorts décrits au ch. 7 sont distingués par un astérisque (*). Quelques monstres (en particulier les oni de l'Outremonde) dispose de pouvoirs magiques qui ont les mêmes effets que certains sorts de maho-tsukai décrits au ch. 12 : ces pouvoirs sont alors distingués par un symbole †.

Dons : les pouvoirs spéciaux de certains monstres sont considérés comme des dons dès qu'il s'agit de réunir les conditions d'autres dons. On considère qu'un monstre disposant d'une forme d'attaque naturelle a le don Science du combat à mains nues ; un monstre disposant du pouvoir spécial Étreinte est considéré comme ayant le don Science de la lutte. Par exemple, un monstre disposant d'une forme d'attaque naturelle, du pouvoir Étreinte et d'une Force supérieure ou égale à 15 peut prendre le don Étreinte de la terre.

Quand un monstre décrit dans ce chapitre dispose d'un don décrit au ch. 4, ce dernier est mis en évidence par un astérisque (*).

Modificateurs de type

Les monstres décrits dans ce supplément relèvent des types généraux décrits dans le *MdM* : on trouve dans les régions décrites dans ce supplément des dragons, des Extérieurs, des géants, des humanoïdes et des monstres primitifs. Cependant, deux nouveaux modificateurs de type (sous-types) sont importants au regard des règles dans ce supplément. Comme avec les autres modificateurs de type (tels feu, froid ou intangible), les monstres disposant du sous-type Outremonde ou esprit (comme les bajang ou les oni de l'Outremonde) continuent d'appartenir à leur type général (fée et Extérieur, dans l'exemple ci-dessus), mais ont également les caractéristiques de leur sous-type.

Outremonde : l'Outremonde est la source de tout mal dans l'univers de Rokugan, le puits suppurant dont s'extraient les oni en rampant, maladroitement sur deux pattes ou en volant avant de répandre la destruction chez les humains. Les créatures qui hantent l'Outremonde sont des monstruosités qui n'ont rien d'humain. Beaucoup d'entre elles sont des esprits enfermés dans une enveloppe corporelle et la plupart sont des métamorphes capables d'adopter une forme avenante pour approcher leur future victime. De toutes les créatures qui hantent l'Outremonde, seuls les nezumi restent purs de la Souillure corruptrice propre à cet endroit - toutes les autres sont totalement et irrémédiablement malfaisantes.

Toutes les créatures de l'Outremonde ont en commun un certain nombre de points forts et de points faibles. Elles sont insensibles aux effets nocifs de la Souillure de l'Outremonde puisque, par nature, elles sont déjà totalement corrompues. Les armes de jade et d'obsidienne les affectent, même si elles ont le pouvoir spécial réduction des dégâts, et elles ne peuvent régénérer ou guérir naturellement les blessures infligées par ces armes. Les armes de cristal les affectent également, comme indiqué dans le ch. 8 (note : les armes en cristal qui ne sont pas magiques ou celles créées par d'autres moyens que l'utilisation du don Création d'armes de cristal sont sans effet contre les créatures de l'Outremonde).

S'agissant des sorts (notamment *détection de la Souillure*) et de leur lancement ou d'autres effets, on considère que les créatures de l'Outremonde ont une valeur de

Souillure égale à la moitié de leur valeur de Charisme (arrondie à l'entier inférieur). Les morts-vivants ajoutent +1 à cette valeur ; les Extérieurs, +2.

Esprit : les créatures qui ont ce modificateur de type regroupent certaines fées et certains élémentaires (esprits de la nature), des Extérieurs (esprits célestes), des morts-vivants (fantômes et ancêtres) et même quelques dragons. Malgré leur nom générique, les créatures spirituelles ne sont pas forcément intangibles - dans les univers décrits dans ce supplément, certains esprits sont faits de chair et de sang, comme les humains. Le seul effet de ce sous-type, en termes de jeu, est que toutes les créatures spirituelles sont affectées par les sorts *communion avec les esprits dominants, invisibilité pour les esprits* et *protection contre les esprits*.

Les monstres du *Manuel des monstres*



Bien des monstres décrits dans le *MdM* peuvent trouver leur place dans une campagne se déroulant dans les univers décrits dans ce supplément, notamment ceux recensés ci-dessous, sous réserve des modifications indiquées.

Arachnéa (kumo) : les kumo ont les mêmes caractéristiques que les arachnéas décrites dans le *MdM*. Ils peuvent en outre cracher leur poison jusqu'à 15 m (facteur de portée 3 m). Il s'agit d'une attaque de contact à distance : une attaque réussie inflige des dégâts normaux d'empoissonnement à la cible. Leur valeur de Souillure est de 7 et ils lancent des sorts comme les maho-tsukai, pas comme les ensorceleurs (jet de sauvegarde contre un DD 17 + niveau du sort).

Démon, Bébilith (kiri no oni) : ces oni ressemblant à des araignées possèdent le modificateur de type Outremonde. Leur valeur de Souillure est de 8.

Goule (jikiniki) : les goules de Rokugan sont d'anciens shugenja qui sont morts porteurs de la Souillure. Elles possèdent le modificateur de type Outremonde. En plus du pouvoir spécial paralysie, le contact d'un jikiniki transmet la Souillure de l'Outremonde. Un personnage blessé par un jikiniki doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) ou subir un point de Souillure. La valeur de Souillure du jikiniki est de 9.

Homme-poisson (ningyo) : les ningyo constituent une variété d'hommes-poissons pacifiques et aux cheveux rouges. Contrairement à leurs parents plus communs, les ningyo sont très souvent des lanceurs de sorts (shugenja, chamans ou wu jen). Pour le reste, ils sont en tout point identiques aux hommes-poissons décrits dans le *MdM*. À Rokugan, les ningyo sont les alliés des naga, bien qu'ils ne sortent pas des eaux de la mer orientale. Selon les légendes, on trouverait aussi des ningyo dans le lac aux rives blanches (shiroi kishi mizu-umi) situé sur les terres du Clan de la Licorne, au nord.

Ogre (ogre de l'Outremonde) : les ogres de l'Outremonde sont à la fois plus malins et plus malfaisants que ceux décrits dans le *MdM*, même si pour le reste, ils leur ressemblent beaucoup. Les caractéristiques types d'un ogre de l'Outremonde sont : For 21, Dex 10, Con 15, Int 10, Sag 12 et Cha 12 ; ils ont également un bonus d'armure naturelle de +6. Leur valeur plus élevée en Dex et en Sag leur donne une valeur d'initiative +2, un bonus de +1 au jet de Réflexes et de +2 au jet de Volonté. De même, leur valeur d'Intelligence leur donne accès à plus de degrés de compétence : ils disposent donc de Détection +3, d'Escalade +9 et de Perception auditive +3. Ils sont toujours chaotiques mauvais et peuvent progresser comme barbares, rôdeurs ou guerriers. Les ogres sont souvent à la tête de hordes de bakemono. Leur valeur de Souillure est de 6.

Ogre (troll de l'Outremonde) : ces créatures dégénérées sont semblables aux ogres décrits dans le *MdM* et sont des parents proches des ogres intelligents de l'Outremonde, plus rusés. Ils ont le modificateur de type Outremonde et leur valeur de Souillure est de 3.

Pieuvre, géante, fiélon (garegosu no bakemono) : cette créature, une pieuvre géante dotée de l'archétype fiélon et du modificateur de type Outremonde, est très souvent invoquée par de puissants maho-tsukai. Elle dispose également, comme le barghest (cf. *MdM*, p. 27) du pouvoir spécial ingestion de cadavres : quand elle dévore la dépouille d'un humanoïde, elle gagne autant de DV qu'en avait sa proie. Le processus détruit le corps et empêche toute forme de rappel à la vie ou de résurection impliquant de disposer d'une partie du cadavre concerné. La valeur de Souillure du garegosu no bakemono est de 3.

Squelette : à Rokugan, les squelettes ont le sous-type Outremonde et leur valeur de Souillure est de 6, quelle que soit leur taille. Hors de l'Outremonde, les squelettes sont souvent rappelés à la vie et contrôlés au moyen de *masques de porcelaine* (cf. ch. 8).

Zombi : à Rokugan, les zombis ont le sous-type Outremonde. Jusqu'à la taille Gig, leur valeur de Souillure est de 1 ; au-delà, de 2. En dehors de l'Outremonde, les zombis sont souvent rappelés à la vie et contrôlés au moyen de *masques de porcelaine* (cf. ch. 8).

D'autres monstres peuvent parfaitement trouver leur place dans vos campagnes asiatiques, mais dans d'autres décors de campagne, selon l'héritage culturel et l'ambiance que vous souhaitez donner à votre univers de jeu.

Aasimar planaire (rishi) : les héros de légende ont souvent dans les veines le sang d'êtres célestes. Les rishi, ou « saints », sont des humains qui ont une aura divine et ont des pouvoirs sacrés en conséquence. Les rishi peuvent parfaitement trouver leur place comme PJ dans certaines campagnes asiatiques. Leur classe préférée y est celle de samurai.

Arachnéa (démon-araignée) : cette créature est un esprit - celui d'un humain adultère - dont la forme naturelle ressemble à celle d'un drider : un torse humain greffé sur le corps d'une araignée. De même, son visage est humain, à l'exception de ses crocs bien visibles. Cette créature a le sous-type Outremonde mais est, pour le reste, similaire à l'arachnéa décrite dans le *MdM*.

Araignée monstrueuse, grande, fiélon (araignée gobelin) : ces créatures ont un don naturel pour l'imitation et sont capables de reproduire n'importe quelle voix ou n'importe quel son entendu une fois, quand elles le souhaitent. Ceux qui l'entendent doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) pour percer à jour le stratagème. Ces créatures se regroupent parfois en d'immenses assemblées pour adorer une entité qu'elles appellent l'Araignée de la Terre - un esprit malfaisant qui ressemble à une gigantesque araignée noire dotée d'une tête humaine en train de hurler.

Avoral, céleste (gandharva) : ces créatures ailées sont les ennemis jurés des naga maléfiques. Certaines sont des illusionnistes accomplies.

Feu follet (phii khamot, thamop) : ces esprits qui font perdre leur chemin à ceux qui s'aventurent dans les régions marécageuses. Mis à part leur sous-type esprit, ils sont similaires aux feux follets décrits dans le *MdM*.

Locathah (hai nu) : ces humanoïdes aquatiques sont très semblables, s'agissant de leurs caractéristiques, au locathah décrit dans le *MdM*. Les hai nu sont cependant insensibles à toutes les attaques à base d'eau et les attaques à base de feu leur font subir des dégâts doublés, sauf en cas de réussite d'un jet de sauvegarde pour ne subir que des demi-dégâts (comme les créatures du froid). Leur corps maigre à la musculature nerveuse est couvert d'une fourrure douce dans les bleus, verts et jaunes. Ils ont les pieds et les mains palmés et des crêtes osseuses entourent leur yeux noirs très enfoncés.

Loup céleste, sanguinaire et lion céleste, sanguinaire (créatures de Foo) : les chiens et les lions de Foo sont de puissants gardiens des esprits célestes, eux-mêmes serviteurs ou protecteurs de mortels d'alignement bon. Les chiens de Foo, les plus

courants, ont un corps léonin recouvert d'un épais pelage d'ordinaire doré ou noir, mais qui peut également être blanc, vert, violet ou gris. Ces créatures ont de larges pattes, une queue courte terminée par une touffe de poils, de longues oreilles pendantes et un nez large. Les lions de Foo, plus rares, sont considérés dans certaines cultures comme un symbole de courage et de force. Ils ressemblent à de grands chiens de Foo et ont une queue plus longue, une gueule plus large et une crinière broussailleuse.

Lycanthrope, cheval-garou (myin-kawei) : on sait que ce lycanthrope à la forme peu habituelle se glisse dans les cimetières et lèche les cadavres pour se nourrir. Sous sa forme lycanthropique, cette créature est un cheval de guerre léger.

Lycanthrope, rat-garou (rat gobelin) : ces créatures forment une race naturelle de lycanthropes présentant deux caractéristiques : ils ne peuvent transmettre leur lycanthropie et ils ont une peur bleue de tous les félins. Quand il est confronté à un chat ou à une créature féline, un rat-garou doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + la moitié des DV du félin + le modificateur de Charisme du félin) pour ne pas être pris de panique. Sous leur forme humanoïde, les rats-garous sont plutôt petits et maigres ; ils ont d'ordinaire une fine moustache, une peau graisseuse et des yeux vifs. Ces créatures ont le sous-type gobelinoïde.

Lycanthrope, tigre-garou (thamàn kyà) : selon certaines légendes, on peut devenir un tigre-garou en buvant à certaines sources d'eau souillée, en mangeant certaines touffes d'herbe ou du fait d'un sort ou d'une potion. On sait également que certains esprits sont capables de posséder des tigres et de les transformer en humains pour tromper leurs semblables.

Nymphe (apsara) : ces créatures divines chantent et dansent pour les maîtres des esprits. Elles possèdent le sous-type esprit mais sont, pour le reste, similaires aux nymphes décrites dans le *MdM*.

Objet animé (esprit de la pierre) : ces esprits malfaisants habitent les statues de pierre et peuvent les animer quand ils le souhaitent. Ils sont toujours neutres mauvais et leur valeur d'Intelligence varie de 8 à 10. Ils possèdent le sous-type esprit et sont donc sensibles aux sorts qui affectent les esprits.

Les monstres recensés ci-dessous, tirés du *MdM*, peuvent être utilisés dans vos campagnes asiatiques sans adaptation autre que l'ajout éventuel du sous-type esprit.

Aigle géant
Animaux sanguinaires (belette, blaireau, chauve-souris, gorille, loup, ours, rat, requin, sanglier, tigre)
Chouette géante
Deva astral, céleste*
Dragon-tortue*
Élémentaires (tous)*
Fantôme*
Géant des collines
Golem (fer, pierre)
Goule
Hobgobelin
Kraken
Lycanthrope (rat-garou)
Naga (tous)*
Ogre
Ogre mage*
Rakshasa*
Squelette
Vargouille*
Worg
Yuan-ti
Zombi
* Ces créatures ont le sous-type esprit dans les univers du *GdO*.

Animaux : âne, aigle, babouin, belette, bison, blaireau, calmars (tous), cétacés (tous), chameau, chat, chauve-souris, chevaux (tous), chiens (tous), chouette, corbeau, crapaud, crocodiles (tous), éléphant, faucon, gorille, léopard, lézards (tous), loup, marsouin, mulet, ours (brun, noir), pieuvres (toutes), poneys (tous), rat, requins (tous), rhinocéros, sanglier, singe, serpents (tous), tigre.

Vermine : tous types.

Les monstres recensés ci-dessous, tirés du supplément *Monsters of Faerûn* (à paraître), peuvent également trouver leur place dans vos campagnes asiatiques.

Araignée des profondeurs (toutes)
Élu
Lycanthrope (chauve-souris-garou, requin-garou)
Myrlochar*
Revenant
Siv
Yuan-ti, corrompu (tous)
* Ces créatures ont le sous-type esprit dans les univers du *GdO*.

BAJANG

Fée de taille P (esprit)
Dés de vie : 6d6+3 (24 pv)
Initiative : +2 (Dex)
Vitesse de déplacement : 10 m ; escalade 10 m
CA : 18 (+1 taille, +2 Dex, +5 naturelle)
Attaques : 2 griffes (+6 corps à corps)
Dégâts : griffes 1d3+1 plus poison
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Attaques spéciales : poison, pouvoirs magiques
Particularités : RM 13, symbiose, transformation
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +2, Vol +7
Caractéristiques : For 12, Dex 15, Con 10, Int 13, Sag 14, Cha 15
Compétences : Déplacement silencieux +11, Détection +13, Discrétion +15, Escalade +11, Perception auditive +10, Sens de la nature +11
Dons : Botte secrète (griffes), Robustesse, Vigilance

Milieu naturel/climat : forêts chaudes
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 3
Trésor : normal
Alignement : toujours chaotique mauvais
Puissance possible : 7-9 DV (P) ; 10-18 DV (M)

Vivant au plus profond des forêts corrompues, les bajang croissent dans les troncs d'arbre comme des pustules du mal et n'en émergent que pour terroriser les villages alentour.

On trouve ces esprits de la nature malfaisants dans les jungles tropicales corrompues, mais généralement près des sites de batailles sanglantes, la sépulture d'un wu jen maléfique ou le lieu de réunion secret des zélateurs d'un culte diabolique. Les bajang ressemblent à des humains rabougris et trapus (ils mesurent environ 90 cm pour 60 kg) dotés d'un nez aplati, de cheveux fins et d'une peau brun pâle. Ils ont des yeux de fouine d'un bel orange et leur bouche immense et sans lèvres est en permanence déformée par d'horribles grimaces. Leurs mains osseuses sont terminées par des griffes et leurs pieds ressemblent à des pattes de vautour.

Les bajang parlent le commun et la langue des esprits.

COMBAT

Les bajang sont des combattants retors et sournois, qui préfèrent s'en prendre à des proies faibles ou sans défense. Ils préfèrent également attaquer leurs victimes quand elles dorment ou les personnages seuls par derrière.

Poison (Ext) : griffes, jet de Vigueur (DD 13) ; effets initial et secondaire : perte temporaire de 1d4 points de Force.

Pouvoirs magiques : trois fois/jour - *bourrasque, divination, imprécation, lumière spectrale**, *périmètre d'immobilisation** et *souffle de vapeur**. Un bajang utilise ces pouvoirs comme un ensorceleur du 6e niveau lancerait les sorts du même nom (jet de sauvegarde contre un DD 12 + niveau de sort).



Bajang

Transformation (Sur) : un bajang peut se transformer à volonté en un petit chat sauvage à la robe brun clair et aux yeux oranges, comme s'il utilisait le sort *métamorphose*. Ses caractéristiques et pouvoirs restent les mêmes sous cette forme.

Symbiose (Sur) : l'énergie vitale du bajang est liée à un arbre unique de la forêt où il vit. Si cet arbre est détruit (abattu, brûlé ou s'il pourrit magiquement), le bajang meurt sur-le-champ.

BAKEMONO

Humanoïde de taille P (gobelinoïde, Outremonde)
Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 10 m
CA : 17 (+1 taille, +6 naturelle)
Attaques : morsure (+3 corps à corps), 2 griffes (-2 corps à corps),
Dégâts : morsure 1d8+2, griffes 1d6+1
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +5, Vol +0
Caractéristiques : For 14, Dex 10, Con 12, Int 3, Sag 11, Cha 7, Souillure 3
Compétences : Détection +2, Perception auditive +4
Dons : Vigilance

Milieu naturel/climat : Outremonde
Organisation sociale : groupe (2-4), meute (16-35 comprenant d'ordinaire 1 chef de guerre ou 1-3 ogres de l'Outremonde) ou armée (51-100 conduits par de 2-8 ogres de l'Outremonde)
Facteur de puissance : 1/2
Trésor : normal
Alignement : toujours chaotique mauvais
Puissance possible : selon la classe de personnage

Les bakemono sont les « gobelins » de l'Outremonde - de petits humanoïdes à la musculature puissante dotés de l'intelligence et du caractère de chiens d'attaque sauvages. La majeure partie de la race se comporte en gros comme des chiens tenus en laisse par les ogres de l'Outremonde. Quelques spécimens - ceux disposant d'une intelligence supérieure à la moyenne - peuvent progresser de niveau (d'ordinaire comme hommes d'armes), se servir d'une armure et d'armes et faire office de chefs de guerre pour leurs congénères.

Un bakemono mesure en moyenne 1,20 m pour 75 kg, dont une bonne partie de muscles. Les bakemono ont un langage propre ; les plus intelligents parlent également le rokugani (commun).


Bakemono

COMBAT

La plupart des bakemono sont trop stupides pour utiliser des armes - et ils n'en ont pas besoin. Ils bondissent à l'attaque comme des bouledogues, plantant leurs dents dans les chairs de toute proie qu'ils peuvent attraper avant de la déchiqueter. Ils attaquent en groupes et se jettent à la tête de leur proie sans éprouver la moindre peur ni mettre en œuvre la moindre stratégie.

BISAN



Bisan

Fée de taille M (esprit)
Dés de vie : 10d6 (35 pv)
Initiative : +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 20 m
CA : 20 (+2 Dex, +8 naturelle)
Attaques : contact (+7 attaque de contact)
Dégâts : contact 1d10
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs magiques
Particularités : RM 21, symbiose
Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +3, Vol +9
Caractéristiques : For 11, Dex 14, Con 10, Int 13, Sag 15, Cha 16
Compétences : Déplacement silencieux +15, Détection +13, Discrétion +15, Perception auditive +13, Sens de la nature +15
Dons : Botte secrète (contact), Esquive, Science de l'initiative, Vigilance

Milieu naturel/climat : forêts chaudes et tempérées
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 5
Trésor : normal
Alignement : toujours neutre
Puissance possible : 11-30 DV (M)

Une femme ravissante, dure comme le teck, changeante comme le camphre et agressive - et dangereuse - comme une guêpe : voilà comment les légendes dépeignent la bisan.

Cet esprit de la nature est assez semblable aux dryades ou aux bajang puisqu'elle aussi est liée à un arbre unique. La bisan est le plus souvent associée aux essences recherchées pour leur sève, leur gomme, leur huile ou leur bois - principalement le camphre, puis le teck. Sous sa forme naturelle, une bisan ressemble à une femme à la chevelure longue et flottante (marron foncé, noire ou blanche) et aux doux yeux verts. Elle porte d'ordinaire des robes de soie bleue ou vert pâle. Son âge apparent dépend de celui de l'arbre auquel elle est liée, mais n'a aucun rapport avec ses pouvoirs. Elle ressemble également à son arbre par d'autres aspects : en portant les fleurs qu'il fait dans les cheveux ou par la couleur de sa peau. Mais on rencontre rarement une bisan sous sa forme naturelle : ces créatures préfèrent utiliser leur pouvoir de *métamorphose* pour revêtir la forme, normale ou gigantesque, d'un insecte, et le plus souvent celle d'une guêpe.

Les bisan parlent la langue des esprits.

COMBAT

D'une grande intelligence et dotée d'un solide sens pratique, une bisan peut être un ennemi redoutable si elle est en colère, tout particulièrement si on menace l'arbre auquel elle est liée. Mais d'ordinaire, ces esprits préfèrent éviter les combats et utiliser leurs pouvoirs magiques pour semer trouble et désordre. Si elle est forcée au combat, une bisan fuira à la première occasion, sauf si elle défend son arbre.

Pouvoirs magiques : à volonté - *animation du bois*, apaisement des émotions, bénédiction, bois de fer, croissance végétale, façonnage du bois, forme éthérée* (elle-même + 25 k d'objets seulement), *immobilisation de monstre, imprécation, invisibilité, métamorphose, rejet élémentaire*, rudoiement**. La bisan utilise ces pouvoirs comme une ensorceleuse du 10e niveau lancerait les sorts du même nom (jet de sauvegarde contre un DD 13 + niveau de sort).

Symbiose (Sur) : l'énergie vitale de la bisan est liée à un arbre unique de la forêt où elle vit. Si cet arbre est détruit (abattu, brûlé ou s'il pourrit magiquement), la bisan meurt sur-le-champ.

CRAPAUD GÉANT

Une variété de crapauds géants constitue une menace courante dans les régions décrites dans ce supplément. Leur taille va de 1,20 m pour le crapaud de feu à 2,5 m pour le crapaud des glaces ; leur intelligence s'étage d'une intelligence animale à celle d'un humain bouché ou à celle d'un ogre rusé. Ils ressemblent tous plus ou moins à leurs cousins plus petits, bien que la couleur de leur peau varie grandement.

COMBAT

Tous les crapauds géants, à l'exception du crapaud de feu, se servent de leur longue langue pour attaquer leurs proies et les attirer vers leur gueule.

Étreinte (Ext) : pour utiliser ce pouvoir, le crapaud doit toucher avec son attaque de langue. S'il parvient à se saisir de sa proie, il commence à l'attirer vers sa gueule. Aux rounds suivants, le crapaud et sa cible font des jets opposés de Force. Chacun bénéficie d'un bonus de +4 à ce jet par catégorie de taille supérieure à M ou d'un malus de -4 par catégorie inférieure. Si le crapaud l'emporte, il attire sa victime de 30 cm par point de sa marge de réussite vers sa gueule. Si c'est sa victime qui l'emporte, elle se libère. Si la distance entre le crapaud et sa proie est de 0, le crapaud fait

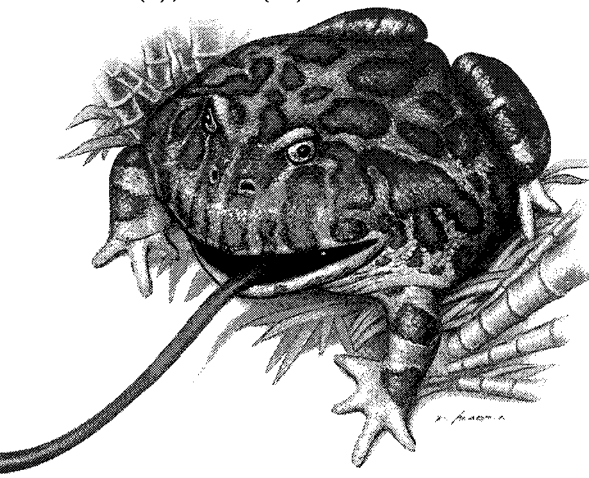
	Crapaud géant	Crapaud de feu
	Monstre primitif de taille M	**Créature magique de taille P (feu)**
Dés de vie :	2d10+2 (13 pv)	4d10 (22 pv)
Initiative :	+2 (Dex)	+3 (Dex)
Vitesse de déplacement :	6,5 m	6,5 m
CA :	16 (+2 Dex, +4 naturelle)	14 (+1 taille, +3 Dex)
Attaques :	morsure (+1 corps à corps) ; ou langue (+3 attaque de contact à distance)	aucune
Dégâts :	morsure 1d6 ; langue 1d4 temp.	aucune
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m / 1,50 m (3 m avec sa langue)	1,50 m x 1,50 m / 1,50 m (9 m avec ses boules de feu)
Attaques spéciales :	étreinte, engloutissement	boule de feu
Particularités :	–	créature du Feu
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +4, Vol -1	Réf +7, Vig +4, Vol +1
Caractéristiques :	For 10, Dex 15, Con 12, Int 2, Sag 9, Cha 5	For 6, Dex 17, Con 10, Int 5, Sag 10, Cha 7
Compétences :	Discrétion +11, Saut +6	Détection +7, Perception auditive +7, Saut +4
Dons :	–	Esquive, Souplesse du serpent
Milieu naturel/climat :	régions chaudes et tempérées ou souterrains	régions chaudes et tempérées ou souterrains
Organisation sociale :	solitaire ou colonie (2-12)	solitaire ou colonie (2-6)
Facteur de puissance :	1	2
Trésor :	aucun	normal
Alignement :	toujours neutre	toujours chaotique neutre
Puissance possible :	3-4 DV (M) ; 5-6 DV (G)	5-7 DV (P) ; 8-12 DV (M)

	Crapaud venimeux	Crapaud des glaces
	Monstre primitif de taille M	**Créature magique de taille G (glace)**
Dés de vie :	2d10+4 (15 pv)	5d10+15 (37 pv)
Initiative :	+2 (Dex)	+5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement :	6,5 m	10 m
CA :	15 (+2 Dex, +3 naturelle)	16 (-1 taille, +1 Dex, +6 naturelle)
Attaques :	morsure (+1 corps à corps) ; ou langue (+3 attaque de contact à distance)	morsure (+8 corps à corps) ; ou langue (+5 attaque de contact à distance)
Dégâts :	morsure 1d6 plus poison ; langue 1d4 temp.	morsure 2d6+6 ; langue 1d4+4 temp.
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m / 1,50 m (3 m avec sa langue)	1,50 m x 3 m / 1,50 m (3 m avec sa langue)
Attaques spéciales :	poison, étreinte, engloutissement	étreinte, engloutissement, sphère de froid
Particularités :	–	créature du Froid
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +5, Vol -1	Réf +5, Vig +7, Vol +1
Caractéristiques :	For 10, Dex 15, Con 14, Int 2, Sag 9, Cha 5	For 18, Dex 13, Con 17, Int 8, Sag 10, Cha 7
Compétences :	Discrétion +11, Saut +6	Détection +8, Discrétion +7, Perception auditive +8, Saut +10
Dons :	–	Science de l'initiative
Milieu naturel/climat :	régions chaudes et tempérées ou souterrains	régions froides ou souterrains
Organisation sociale :	solitaire ou colonie (2-8)	solitaire ou colonie (2-4)
Facteur de puissance :	2	3
Trésor :	aucun	50 % de pièces, biens précieux normaux (x2), objets normaux
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre
Puissance possible :	3-4 DV (M) ; 5-6 DV (G)	6-8 DV (G) ; 9-15 DV (TG)

immédiatement une attaque de morsure. Sa proie est considérée comme étant agrippée et perd tout bonus de Dextérité à sa CA.

Lorsqu'ils mordent, les crapauds ont également un pouvoir d'étreinte. Pour utiliser ce pouvoir, le crapaud doit toucher avec son attaque par morsure soit après avoir attiré une proie vers sa gueule, soit simplement au titre d'une attaque au corps à corps. S'il parvient à se saisir de sa proie, il peut l'engloutir.

Engloutissement (Ext) : un crapaud peut tenter d'engloutir une proie agrippée si elle est inférieure à lui d'au moins deux tailles (les crapauds géants et venimeux ne peuvent engloutir que des proies TP ou plus petites ; un crapaud des glaces peut engloutir des proies P ou plus petites). Pour engloutir une proie, le crapaud doit réussir un jet de lutte. Une fois à l'intérieur, sa proie subit des dégâts d'écrasement équivalant aux dégâts de la morsure du crapaud plus 1d4 points de dégâts d'acide par round. Une proie avalée peut se libérer en tuant le crapaud de l'intérieur (CA 15) au moyen de griffes ou d'une arme tranchante légère.



Crapaud de feu

Un crapaud de taille M peut avoir dans l'estomac une créature TP, deux créatures Min ou quatre créatures I. Un crapaud de taille G peut avoir dans l'estomac une créature P, deux TP, quatre Min ou huit I. Un crapaud de taille TG (tel un crapaud des glaces au maximum de sa puissance possible) peut avoir dans l'estomac une créature M, deux P, quatre TP, huit Min ou seize I.

Compétences : tous les crapauds bénéficient de bonus racial de +6 à leur jets de Saut.

Crapaud géant

Les crapauds géants sont exactement ce que leur nom signifie - des versions énormes des crapauds communs, dont la taille moyenne est de 1,50 m pour un poids de 75 à 100 kg.

La couleur de leur peau va du brun très clair au rouge électrique. Leur peau est toujours sèche, rugueuse au contact et irrégulière (contraire de lisse).

Combat

Quand il chasse, le crapaud géant reste immobile jusqu'à ce qu'une proie passe à portée de sa langue : il n'a plus qu'à la projeter pour s'en emparer et la dévorer.

Compétences : du fait de la couleur de sa peau, le crapaud géant bénéficie d'un bonus racial de +4 à ses jets de Discrétion.

Crapaud de feu

Les crapauds de feu mesurent environ 1,20 m pour un poids de 100 kg. Leur peau, d'un rouge vif, est couverte de protubérances violettes et rugueuses.

Combat

Les crapauds de feu attaquent rarement, sauf s'ils se sentent menacés, pour se défendre ou pour défendre leur repaire. Contrairement aux autres crapauds géants, qui se servent de leur langue comme d'une arme, les crapauds de feu projettent de petites boules de feu en direction de leur ennemi.

Boule de feu (Sur) : la seule technique de combat du crapaud de feu consiste à projeter de petites boules de feu jusqu'à une portée de 10 m (pas de facteur de portée). Chaque boule de feu a un effet de souffle de 1,5 m de rayon et fait 2d8 points de dégâts aux créatures présentes dans ce cercle.

Les créatures affectées subissent des demi-dégâts si elles réussissent un jet de Réflexes (DD 15)

Créature du Feu (Ext) : immunisée contre le feu, le froid lui inflige des dégâts doublés sauf à réussir un jet de sauvegarde.

Crapaud venimeux

Rien ne distingue, en apparence, un crapaud venimeux d'un crapaud géant.

Combat

Les crapauds venimeux attaquent de la même façon que les crapauds géants.

Venin (Ext) : morsure, jet de Vigueur (DD 13) ; effet initial : inconscience, effet secondaire : perte temporaire de 3d6 points de Constitution.

Crapaud des glaces

Le crapaud des glaces mesure environ 2,40 m pour un poids de 200 kg, voire plus. Sa peau accidentée est d'un blanc mortel et prend une couleur bleu pâle sur ses protubérances verruqueuses. Il est moyennement intelligent et collecte activement les bijoux et les pierres précieuses, tout particulièrement les diamants.

Combat

Bien que plus intelligents que de simples animaux, les crapauds des glaces ne le sont pas assez pour mettre au point des tactiques de combat complexes. Ils attaquent toute créature qui passe à leur portée et se battent avec sauvagerie.

Sphère de froid (Sur) : à chaque round, un crapaud des glaces peut, au titre d'une action simple, exhaler un souffle de froid engourdissant dans un rayon de 3 m. Les créatures présentes dans la zone d'effet subissent 3d6 points de dégâts de froid (demi-dégâts en cas de réussite d'un jet de Vigueur contre un DD 15).

Créature du Froid (Ext) : immunité au froid : dégâts dus au feu doublés, sauf à réussir un jet de sauvegarde.

Doc cu'o'c

Extérieur de taille M (esprit)
Dés de vie : 10d8+10 (55 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 16 m
CA : 23 (+13 naturelle)
Attaques : hachette (+12/+7 corps à corps)
Dégâts : hachette 1d6+1 plus choc électrique
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Attaques spéciales : choc électrique, pouvoirs magiques
Particularités : réduction des dégâts 10/+2, RM 16
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +8, Vol +11
Caractéristiques : For 13, Dex 11, Con 12, Int 17, Sag 18, Cha 18
Compétences : Bluff +14, Concentration +11, Connaissances (floklore local) +13, Connaissances (nature) +13, Détection +16, Diplomatie +14, Discrétion +10, Intimidation +14, Perception auditive +16, Sens de l'orientation +14, Sens de la nature +14
Dons : Combat en aveugle, Expertise du combat, Vigilance

Milieu naturel/climat : montagnes, collines, forêts et plaines tempérées et chaudes
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 6
Trésor : normal (x 2)
Alignement : toujours neutre
Puissance possible : 11-30 DV (M)

Cet esprit sert de « protecteur à tout faire » quand les habitants d'une région lui demandent son aide et lui adressent des prières et lui font des offrandes. Il apparaît sous les traits d'un être humain (homme ou femme) coupé de tout son long par le milieu – se tenant sur une seule jambe et tenant une hache scintillante dans sa main unique. D'apparence, il ressemble aux habitants de la région qu'il protège.

Certains considèrent les doc cu'o'c comme des gardiens bienveillants mais la seule chose qui importe pour cet esprit, est la région qu'il protège, pas les gens qui y vivent.

Les doc cu'o'c parlent le commun et la langue des esprits.

Doc cu'o'c

COMBAT

Bien qu'ils ne soient pas exactement bienveillants, les doc cu'o'c ne sont pas non plus des esprits agressifs ou malfaisants. Ils prennent leur tâche à cœur et sont les ennemis jurés des esprits malfaisants qui pourraient menacer leur territoire. Un doc cu'o'c protège une seule région, sans se soucier des autres et pourrait même encourager un groupe d'ennemis à répandre leurs ravages ailleurs.

Choc électrique (Sur) : quand un doc cu'o'c touche avec sa hache, la cible reçoit une décharge électrique et subit en plus 6d6 points de dégâts d'électricité. Cette dernière peut les réduire de moitié en réussissant un jet de Réflexes (DD 16). Ce pouvoir est propre au doc cu'o'c, pas à sa hache : maniée par un autre, elle ne sera qu'une simple hache de maître.

Pouvoirs magiques : à volonté - *invisibilité* ; trois fois/jour - *changement de plan, contrôle du climat* ; une fois/jour - *délivrance de la paralysie, délivrance des malédictions, guérison de la cécité, guérison des maladies*. Le doc cu'o'c utilise ces pouvoirs comme un ensorceleur du 12e niveau lancerait les sorts du même nom (jet de sauvegarde contre un DD 14 + niveau de sort).

DOKUFU

Métamorphe de taille M à TG (Outremonde)
Dés de vie : 16d8+128 (200 pv)
Initiative : +8 (+4 Dex, +4 Science de l'initiative) sous forme aranéide ; +6 (+2 Dex, +4 Science de l'Initiative) sous forme humaine
Vitesse de déplacement : 10 m ; escalade 6,5 m
CA : 22 (-2 taille, +4 Dex, +10 naturelle) ; 12 (+2 Dex) sous forme humaine
Attaques : 2 griffes (+19 corps à corps sous forme aranéide)
Dégâts : griffes 2d4+9/19-20 sous forme aranéide
Espace occupé/allonge : 5 m x 5 m / 3 m sous forme aranéide ; 1,50 m x 1,50 m / 1,50 m sous forme humaine
Attaques spéciales : présence terrifiante, engloutissement, expulsion de rejetons, implantation, toile
Particularités : transformation
Jets de sauvegarde : Réf +18, Vig +14, Vol +14 sous forme aranéide ; Réf +12, Vig +11 sous forme humaine
Caractéristiques : For 28, Dex 19, Con 26 (araignée) ; For 14, Dex 15, Con 12 (humain) ; Int 15, Sag 18, Cha 15, Souillure 7
Compétences : Bluff +18, Détection +22, Escalade +4, Intimidation +12
Dons : Attaque en puissance, Attaques réflexe, Enchaînement, Science du critique (griffes), Vigilance

Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrain
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 19
Trésor : normal
Alignement : toujours chaotique mauvais
Puissance possible : 17-32 DV (Gig) ; 33-48 DV (C)

Le dokufu, ou araignée des montagnes, est un métamorphe malfaisant qui pond ses œufs dans le corps d'êtres humains pour que ses petits disposent de nourriture dès leur naissance, puis engloutissent ensuite les corps afin que ses œufs puissent éclore dans son tube digestif.

Sous sa forme naturelle, le dokufu est une araignée monstrueuse qui fait environ 4,5 m de diamètre et est perchée à 3 m au sommet de ses pattes. Elle est protégée par un lourd exosquelette dont l'aspect rocheux ressemble au paysage des montagnes qui constituent son habitat. Sous sa forme humaine, le dokufu apparaît sous son âge réel - d'ordinaire, incroyablement vieux pour un être humain.

Les dokufu parlent la langue de l'Outremonde et le rokugani (commun).

COMBAT

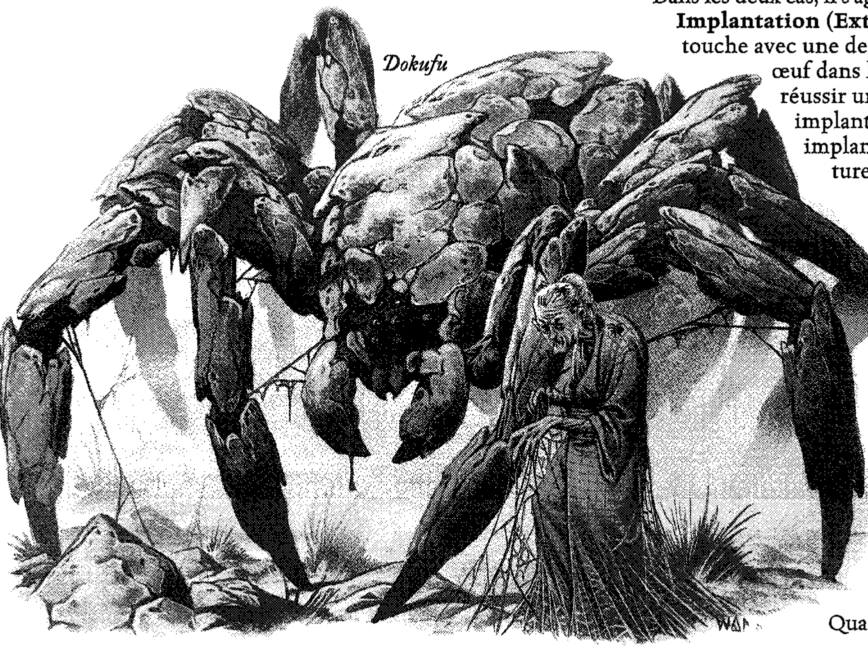
Sous sa forme humaine, le dokufu utilise la surprise pour piéger une victime isolée dans sa toile avant de pousser de force ses œufs dans sa gorge. S'il est attaqué sous cette forme, il se transforme en araignée ou fuit. Sous sa forme aranéide, la créature attaque avec les griffes tranchantes comme des rasoirs qui arment ses pattes avant.

Expulsion de rejetons (Ext) : sous sa forme naturelle, un dokufu peut expulser 1d10 petits de son système digestif, soit en les répandant sur le sol, soit en les projetant directement à son adversaire jusqu'à 15 m (un jet réussi d'attaque de contact à distance +14 propulse jusqu'à quatre petits dans l'espace occupé par l'adversaire sans provoquer une attaque d'opportunité). Les petits du dokufu sont des araignées monstrueuses de taille TP. Le dokufu ne pourra utiliser ce pouvoir à nouveau qu'au bout de 1d4 rounds.

Toile (Ext) : quelle que soit sa forme, un dokufu peut tisser une toile huit fois par jour. Ce pouvoir a les mêmes effets qu'une attaque avec un filet, avec une portée maximale de 15 m et un facteur de portée de 3 m ; il n'est efficace que contre des cibles de taille M maximum (pour de plus amples développements, cf. ch. 7 du *MdJ*). La toile immobilise totalement la cible là où elle a été touchée. Cette dernière peut se libérer en réussissant un jet d'Évasion (DD 28) ou déchirer la toile en réussissant un jet de Force (DD 34). Dans les deux cas, il s'agit d'une action simple.

Implantation (Ext) : sous sa forme aranéide, un dokufu qui touche avec une de ses attaques de griffes peut introduire un œuf dans le corps de son adversaire. Ce dernier doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) pour éviter cette implantation. Quelle que soit sa forme, le dokufu implante souvent ses œufs dans le corps de créatures inconscientes ou à sa merci (qui ne peuvent donc faire de jets de sauvegarde). L'œuf éclôt dans un délai de quatre semaines et dévore, au sens propre, son hôte de l'intérieur.

Engloutissement (Ext) : sous sa forme naturelle, un dokufu peut tenter d'engloutir une victime agrippée d'une taille M ou inférieure en réussissant un jet de lutte. La créature peut également engloutir automatiquement une créature à sa merci (par exemple, prisonnière de sa toile). Une fois engloutie, la victime est mordue par 1d8 rejeton(s) par round. Elle peut parvenir à s'échapper en infligeant 25 points de dégâts à l'estomac de la créature (CA 20) au moyen de ses griffes ou d'une arme tranchante de taille P ou TP. Quand elle sort du ventre du dokufu, la victime


Dokufu

libère également 2d10 rejetons ; puis une action musculaire permet au dokufu de refermer la plaie. Si la victime n'était pas seule, son compagnon devra à son tour se frayer une voie à l'extérieur du corps du dokufu.

Un dokufu peut avaler une proie de taille G, deux de taille M, quatre de taille P, huit de taille TP, seize de taille Min ou trente-deux de taille I ou inférieure.

Présence terrifiante (Ext) : sous sa forme naturelle, un dokufu met mal à l'aise ses adversaires par sa présence seule. Ce pouvoir prend effet automatiquement dès que la créature attaque, charge ou prend sa forme aranéide. Les créatures présentes dans un rayon de 15 m sont affectées par ce pouvoir si elles ont moins de DV que le dokufu.

Une créature affectée qui réussit un jet de Volonté (DD 20) est insensible aux effets de la présence du dokufu pendant une journée. Si elle rate ce jet, une créature ayant 4 DV (ou moins) est paniquée pendant 4d6 rounds, une créature ayant plus de 4 DV est secouée pendant 4d6 rounds.

Transformation (Sur) : un dokufu peut, au titre d'une action simple, changer de forme (humaine ou aranéide). Sous sa forme humaine, ses valeurs de caractéristiques physiques sont moins élevées, elle n'a pas d'armure naturelle ni de griffes (et donc ne peut attaquer par ce moyen). La créature ne peut expulser de rejetons, engloutir une victime ou utiliser son pouvoir de présence terrifiante, mais elle peut tisser une toile ou implanter des œufs.

Le dokufu utilise ce pouvoir comme un ensorceleur du 20e niveau lancerait le sort *changement de forme*.

DRAGONS ASIATIQUES (LUNG)

Les dragons asiatique sont de très anciennes créatures reptiliennes ailées. Leur taille, leur puissance physique et leurs pouvoirs magiques ont fait leur réputation et justifient la crainte qu'elles inspirent. Les dragons les plus âgés font sans conteste partie des créatures les plus puissantes au monde.

On connaît diverses espèces de dragons asiatiques, dont les huit décrites ci-après : chiang lung (dragon des rivières), li lung (dragon de la terre), lung wang (dragon des mers), pan lung (dragon serpentin), shen lung (esprit-dragon), t'ien lung (dragon céleste), tun mi lung (dragon des typhons) et yu lung (dragon-crape). Contrairement à leurs cousins chromatiques et métalliques, les dragons asiatiques ne sont pas répartis de façon nette par alignement. La plupart d'entre eux sont sages et un grand nombre sont bienveillants, bien que certains soient aussi corrompus et malfaisants que le pire des dragons chromatiques.

Tous les dragons asiatiques gagnent en pouvoirs et en puissance au cours de leur vie. Leur longueur varie de quelques dizaines de centimètres à plus de trente mètres pour les grands dracosires. Leur taille exacte dépend de leur âge et de leur espèce.

Les dragons asiatiques se nourrissent principalement de minerais, de la pierre la plus ordinaire au joyau le plus précieux. Toutefois, certaines espèces apprécient certaines créatures vivantes - principalement des poissons ou des moutons.

Tous les dragons asiatiques ont le sous-type esprit et la plupart sont des agents de la Hiérarchie Céleste, un corps gouvernant de puissants esprits. Chaque variété a un rôle qui lui est propre et une mission dont elle est responsable. Les chiang lung, par exemple, sont chargés de la protection des rivières et les lacs et de faire tomber la pluie ; les t'ien lung ont des prérogatives plus vastes en matière de contrôle des éléments climatiques.

Tous les dragons asiatiques parlent le draconique et la langue des esprits.

Catégorie d'âge des dragons

	Catégorie	Âge (années)
1	Dragonnet	0-5
2	Très jeune	6-15
3	Jeune	16-25
4	Adolescent	26-50
5	Jeune adulte	51-100
6	Adulte	101-200
7	Âge mûr	201-400
8	Vieux	401-600
9	Très vieux	601-800
10	Vénérable	801-1000
11	Dracosire	1001-1200
12	Grand dracosire	1201 et plus

COMBAT

Un dragon attaque avec ses griffes et ses crocs puissants. Certaines espèces de dragons asiatiques peuvent également utiliser une attaque de souffle et des attaques spéciales physiques, selon leur taille. À l'exception des yu lung et des lung wang, les dragons préfèrent combattre dans les airs, d'où ils peuvent, en restant hors de portée, terrasser leurs adversaires par une série d'attaques à distance. Les dragons plus âgés - donc plus intelligents - préfèrent la tactique consistant à jauger leur adversaire et à éliminer d'abord l'ennemi le plus dangereux (ou, au contraire, à éviter ses assauts tout en se débarrassant des plus faibles).

Morsure : ce mode d'attaque fait subir les dégâts indiqués plus le bonus de Force du dragon. Le dragon peut également utiliser ses crocs pour essayer de capturer son adversaire (reportez-vous à la description des dons plus loin). Les attaques par morsure se font avec le bonus de base à l'attaque.

Griffes : ce mode d'attaque fait subir les dégâts indiqués plus la moitié du bonus de Force du dragon (arrondi à l'entier inférieur). À l'exception des lung wang, les dragons asiatiques peuvent également utiliser leurs griffes pour essayer de capturer leur adversaire (reportez-vous à la description des dons plus loin). Les attaques par morsure se font avec le bonus de base à l'attaque -5.

Ailes : un li lung peut frapper ses adversaires avec ses ailes, même s'il est en vol. Ce mode d'attaque fait subir les dégâts indiqués plus la moitié du bonus de Force du dragon (arrondi à l'entier inférieur). Les coups d'ailes se font avec le bonus de base à l'attaque -5.

Coup de queue : un dragon peut, chaque tour, attaquer un adversaire avec sa queue. Ce mode d'attaque fait subir les dégâts indiqués plus le bonus de Force du dragon x 1,5 (arrondi à l'entier inférieur). Les coups de queue se font avec le bonus de base à l'attaque -5.

Espace occupé et allonge des dragons

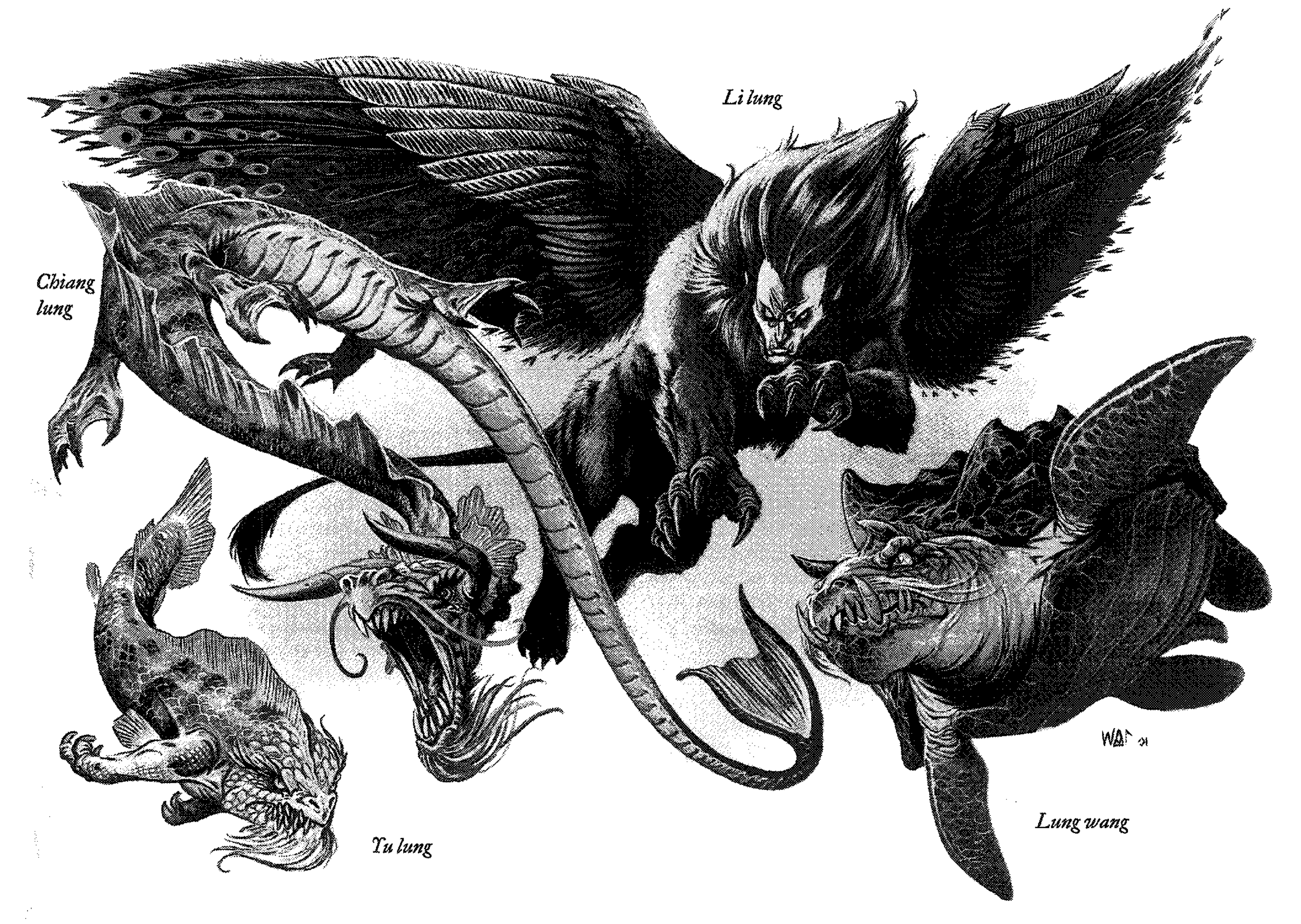
Taille	Espace occupé	Allonge
Très petite	75 cm x 75 cm	1,50 m*
Petite	1,50 m x 1,50 m	1,50 m
Moyenne	1,50 m x 1,50 m	1,50 m
Grande	1,50 m x 3 m	3 m*
Très grande	3 m x 6 m	3 m
Gigantesque	6 m x 12 m	4,50 m
Colossale	12 m x 24 m	4,50 m

* Ce qui constitue une allonge supérieure à la normale pour une créature de cette taille.

Attaques physiques des dragons

Taille	Morsure	Griffes (2)	Ailes (2)*	Queue†	Écrasement	Balayage†
Très petite	1d4	1d3	–	–	–	–
Petite	1d6	1d4	–	–	–	–
Moyenne	1d8	1d6	1d4	–	–	–
Grande	2d6	1d8	1d6	1d8	–	–
Très grande	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	–
Gigantesque	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
Colossale	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8

* seul le li lung (dragon de la terre) peut attaquer avec ses ailes.
† le lung wang (dragon des mers) ne peut attaquer avec sa queue.



Écrasement : un dragon d'une taille TG minimum qui vole ou bondit peut se poser sur ses adversaires au titre d'une action simple et se servir ainsi de toute sa masse pour les écraser. Les attaques par écrasement ne sont efficaces que contre des adversaires plus petits d'au moins trois tailles par rapport au dragon (même si la créature peut tenter d'agripper ou de renverser des adversaires plus grands).

Une attaque par écrasement affecte autant de créatures qu'il peut en tenir sous le dragon (cf. table p. 151). Les créatures présentes dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Réflexes contre un DD égal à celui de l'attaque de souffle du dragon ou être immobilisées et subir automatiquement des dégâts contondants au cours du round suivant jusqu'à ce que le dragon les libère. Si le dragon choisit de maintenir l'immobilisation, considérez qu'il s'agit d'une attaque de lutte normale. Les adversaires immobilisés subissent des dégâts d'écrasement au cours de chaque round s'ils n'échappent pas au dragon. Ce mode d'attaque fait subir les dégâts indiqués plus le bonus de Force du dragon x 1,5 (arrondi à l'entier inférieur).

Balayage de queue : un dragon de taille Gig minimum peut balayer avec sa queue au titre d'une action simple. Le balayage affecte un demi-cercle de 9 m de diamètre dont le centre correspond à l'arrière-train du dragon. Le balayage de la queue d'un dragon de taille C affecte une zone de 12 m de rayon. Les créatures présentes dans la zone sont affectées si elles sont plus petites d'au moins quatre tailles par rapport au dragon. Cette attaque inflige les dégâts indiqués plus le bonus de Force du dragon x 1,5 (arrondi à l'entier inférieur). Pour subir moitié des demi-dégâts, les créatures affectées peuvent tenter un jet de Réflexes contre un DD égal à celui de l'attaque de souffle du dragon.

Lutte : les dragons n'attaquent pas souvent de cette façon, bien que leurs attaques d'écrasement et leur don de Capture (reportez-vous à la description des dons plus loin) fassent appel aux règles normales de lutte.

S'il est agrippé par une créature de même taille que lui ou plus grande, un dragon peut contre-attaquer en mordant et avec ses quatre pattes (les pattes arrière font des dégâts de griffes). S'il est agrippé ou capturé par un autre dragon, un dragon ne peut répliquer que par une attaque de lutte en essayant de se libérer ou par une attaque par morsure ou de souffle. S'il est agrippé par une créature inférieure en taille, un dragon peut répliquer avec toutes ses attaques physiques, à l'exception du balayage de queue.

Pour peu qu'il réussisse le jet de Concentration requis, un dragon peut toujours utiliser son souffle, ses sorts, pouvoirs magiques et autres pouvoirs surnaturels en situation de lutte.

Souffle (Sur) : la plupart des dragons asiatiques ne possèdent pas d'attaque de souffle : ils disposent à la place de pouvoirs magiques. Ceux qui peuvent attaquer de cette façon (les t'ien lung et les wang lung) le font au titre d'une action simple. Une fois qu'un dragon a soufflé, il lui faut attendre 1d4 rounds pour pouvoir se servir de nouveau de ce mode d'attaque. Le souffle prend toujours naissance au niveau de la gueule du dragon et se propage dans la direction choisie par ce dernier, la zone d'effet dépendant de la taille du monstre (cf. table ci-dessous). Si l'attaque inflige des dégâts, les créatures touchées peuvent ne subir que des demi-dégâts en réussissant un jet de Réflexes (le DD dépend de l'âge et de l'espèce du dragon - cf. la description de chaque espèce de dragon).

Souffle de dragon

Taille du dragon	Cône* (longueur)
Très petite	5 m
Petite	6,5 m
Moyenne	10 m
Grande	12,5 m
Très grande	15 m
Gigantesque	20 m
Colossale	22,5 m

* La largeur d'un cône est égale à sa longueur.

Le souffle d'un dragon asiatique prend la forme d'un cône dont la taille dépend de l'âge et de l'espèce de l'individu concerné.

Présence terrifiante (Ext) : dès qu'il devient un jeune adulte, un dragon asiatique peut terrifier ses adversaires par sa présence seule. Ce pouvoir fait automatiquement effet dès qu'il attaque, charge ou survole les créatures. Toutes celles qui se trouvent dans un rayon de (catégorie d'âge du dragon x 9) m peuvent être affectées si elles ont moins de DV que le grand reptile.

Les créatures qui réussissent un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 nombre de DV du dragon + modificateur de Charisme du dragon) ne sont pas affectées et sont par la suite immunisées contre la présence de ce dragon pendant une journée. En cas d'échec, elles sont affectées comme suit : celles qui ont 4 DV ou moins sont paniquées pendant 4d6 rounds ; celles qui ont 5 DV ou plus sont secouées (pour 4d6 rounds). Tout dragon est naturellement immunisé contre la présence terrifiante des autres dragons.

Pouvoirs magiques : les pouvoirs magiques du dragon dépendent de son âge et de son espèce. Il acquiert automatiquement tous les pouvoirs mentionnés pour sa catégorie d'âge ainsi que les précédents. Pour les utiliser, il se sert de son niveau d'ensorceleur ou de sa catégorie d'âge (le niveau le plus élevé de deux). Le jet de sauvegarde associé est égal à : 10 + modificateur de Charisme du dragon + niveau du sort. Sauf indication contraire, un dragon peut utiliser chaque pouvoir magique une fois par jour.

Immunités (Ext) : tous les dragons sont immunisés contre les attaques ayant des effets de type *sommeil* ou *paralysie*. Certaines espèces de dragons asiatiques sont immunisés contre d'autres formes d'attaque (reportez-vous à la description de l'espèce concernée).

Résistance à la magie (Ext) : en vieillissant, les dragons deviennent plus résistants aux sorts et aux pouvoirs magiques (reportez-vous à la description de l'espèce concernée).

Vision aveugle (Ext) : tout dragon est capable de détecter la présence de créatures proches par d'autres sens que la vue (généralement l'ouïe et l'odorat, mais également en percevant les vibrations et d'autres traces dans l'environnement). Ce pouvoir a une portée de (catégorie d'âge) x 9 m.

Sens surdéveloppés (Ext) : un dragon voit quatre fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité (vision nocturne) et deux fois plus loin en cas de luminosité normale. Il bénéficie également de la vision dans le noir, jusqu'à une portée de (catégorie d'âge) x 30 m.

Détection de pensées (Sur) : les dragons asiatiques peuvent utiliser ce pouvoir, comme le sort du même nom, de façon permanente et jusqu'à une portée de (catégorie d'âge) x 1,5 m.

Invisibilité (Sur) : les dragons asiatiques peuvent se rendre visibles comme invisibles à volonté. Comme pour le sort du même nom, toute attaque rend visible un dragon invisible.

Transformation (Sur) : les dragons asiatiques peuvent, au titre d'une action simple, prendre la forme d'un humanoïde de taille P à G. Ce pouvoir est similaire au sort *métamorphose* mais ne concerne qu'une forme humanoïde. Quand il utilise ce pouvoir, un dragon bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 à ses jets de Déguisement.

***Changement de plan* (Mag) :** tous les dragons peuvent passer, aussi souvent qu'ils le désirent, du royaume des esprits au plan Matériel. L'utilisation de ce pouvoir requiert une action simple.

Compétences : tout dragon commence avec (DV x 6) points de compétence, plus (modificateur d'Intelligence x DV) points supplémentaires. Il prend automatiquement les compétences Détection, Fouille et Perception auditive à un niveau de maîtrise égal au nombre de ses DV. Les points de compétence restants sont le plus souvent utilisés pour acquérir, pour un degré de maîtrise par point, les compétences suivantes : Bluff, Concentration, Connaissances (au choix), Diplomatie, Évasion et Scrutation. Les dragons ne peuvent pas acquérir les compétences propres à certaines classes de personnage.

Les dragons capables de lancer des sorts gagnent automatiquement la compétence Connaissance des sorts sans dépenser le moindre point de compétence (degré de maîtrise = nombre de DV), à condition que leur modificateur d'Intelligence soit au moins égal à +1 (ce qui correspond à une valeur minimale de 12).

Dons : tous les dragons ont au moins un don, plus un autre tous les 4 DV. Ils sont naturellement attirés par : Arme de prédilection (griffes ou morsure), Attaque en puissance, Destruction d'arme, Enchaînement (griffes ou coup de queue uniquement), Science de l'initiative et Vigilance, ainsi que tous les dons de métamagie disponibles et utiles aux ensorceleurs. Ils ont également le choix entre les dons décrits dans le *MdM* et qui leur sont propres : Attaque en vol, Capture, Pouvoir magique rapide, Virage sur l'aile et Vol stationnaire.

Pour de plus amples développements sur la société des dragons, leur capacité de déplacement terrestre et les armures en peau de dragon, reportez-vous au *MdM*, p. 58.

Yu lung (dragon-carpe)

Dragon (esprit, eau)
Milieu naturel/climat : régions chaudes et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou nichée (2-5)
Facteur de puissance : dragonnet 2 ; très jeune 4 ; jeune 6
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre
Puissance possible : dragonnet 7-8 DV (TP) ; très jeune 10-11 DV (P) ; jeune 13-14 (M)

Les yu lung (ou dragons-carpes) sont la forme enfantine de tous les dragons asiatiques. Comme les têtards deviennent des grenouilles, les yu lung deviennent des dragons asiatiques adultes. Mais, contrairement à la lente métamorphose du têtard en grenouille, un yu lung se transforme instantanément en dragon asiatique adulte dès qu'il atteint la catégorie adolescent ; cette métamorphose s'accompagne d'un coup de tonnerre. Les dragons-carpes sont solitaires et timides et, de loin, les plus dociles de tous les dragons asiatiques.

Le yu lung a une tête reptilienne et une gueule énormes, des griffes aux nageoires antérieures et le corps et la queue d'une carpe géante. Ses écailles gris-bleu présentent des marques de différentes couleurs ; ses yeux sont d'un jaune éclatant. Son menton est orné d'une longue barbe vaporeuse.

Les yu lung vivent dans les lacs et les rivières d'eau douce. Ils occupent une tanière faite de rochers et de boue qu'ils bâtissent dans les eaux les plus sombres de leur habitat. Bien que propres et édifiées avec intelligence, ces repaires sont rudimentaires au

Yu lung

Âge	Taille	DV (pv)	CA	Bonus à l'attaque	Jet de Réf	Jet de Vig	Jet de Vol	DD Terreur	RM
Dragonnet	TP	6d12+6 (45)	20 (+2 taille, +3 Dex, +5 naturelle)	+8	+8	+6	+4	–	–
Très jeune	P	9d12+9 (67)	21 (+1 taille, +2 Dex, +8 naturelle)	+11	+8	+7	+5	–	–
Jeune	M	12d12+24 (102)	22 (+1 Dex, +11 naturelle)	+14	+9	+10	+7	–	–

Caractéristiques et pouvoirs des Yu lung

Âge	Vitesse de déplacement	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Pouvoirs spéciaux
Dragonnet	6,5 m, nage 27 m	11	16	13	6	9	8	Aptitudes draconiques diminuées, respiration aquatique
Très jeune	6,5 m, nage 27 m	13	14	13	6	9	8	
Jeune	6,5 m, nage 27 m	15	12	15	6	9	8	

regard des canons des dragons asiatiques. Ils sont relativement pauvres car les yu lung n'amassent pas de trésor. Les yu lung parlent le commun, l'aquatique, le draconique et la langue des esprits.

Les yu lung sont des « nettoyeurs », qui se nourrissent de matières organiques et inorganiques qu'ils trouvent dans la boue qui recouvre le fond du lac ou de la rivière qu'ils occupent. Les yu lung se lient parfois d'amitié avec les hommes et ces liens sont connus pour leur durée. Ce lien continue d'exister après même la transformation du yu lung en dragon d'une autre espèce, si tant est que l'homme concerné vive aussi longtemps.

Combat

Timides par nature, les yu lung évitent le combat. Si on les provoque ou les menace, ils attaquent avec leurs griffes et leurs dents. Ils poursuivent rarement un adversaire en fuite.

Aptitudes draconiques diminuées : les yu lung ne disposent pas des pouvoirs d'invisibilité et de transformation propres à tous les dragons asiatiques.

Respiration aquatique (Ext) : comme les carpes, les yu lung ont des branchies et peuvent respirer sous l'eau. Ils peuvent rester une heure hors de l'eau avant de commencer à suffoquer (cf. *GdM* p. 85).

Chiang lung (Dragon des rivières)

Dragon (esprit, eau)

Milieu naturel/climat : eaux chaudes (aquatique)

Organisation sociale : adolescent et jeune adulte : solitaire ou nichée (2-5) ; d'adulte à grand dracosire : solitaire, couple, famille (1-2 et 2-5 petits) ou cour (1 + 1-8 esprits de la nature de taille M et 1-6 shen lung d'âge adulte ou plusieur, toujours plus jeune que le chiang lung).

Facteur de puissance : adolescent 9 ; jeune adulte 12 ; adulte 14 ; âge mûr 17 ; vieux 19 ; très vieux 20 ; vénérable 22 ; dracosire 23 ; grand dracosire 25

Trésor : normal (x 2)

Alignement : généralement loyal neutre

Puissance possible : adolescent 17-18 DV (G) ; jeune adulte 20-21 DV (TG) ; adulte 23-24 DV (TG) ; âge mûr 26-27 DV (TG) ; vieux 29-30 DV (Gig) ; très vieux 32-33 DV (Gig) ; vénérable 35-36 DV (Gig) ; dracosire 38-39 DV (Gig) ; grand dracosire 41 DV et plus (C)

Dans certaines régions, il y a un chiang lung par lac et rivière. Les chiang lung sont les esprits de la pluie et de l'eau, les protecteurs des arts et de l'érudition et font partie des esprits les plus nobles et les plus honorables. On les rencontre fréquemment sous forme humaine et ils ont souvent à leur service des esprits de la nature moins puissants (eux aussi sous forme humaine) ou des shen lung.

Sous sa forme naturelle, le chiang lung a un long corps serpentin, quatre pattes courtes et palmées. Ses écailles peuvent être de différentes nuances d'un bleu ou d'un vert brillant, qui deviennent jaunes sous le ventre. Sa gueule est agrémentée d'une barbe multicolore et d'une paire de longues cornes blanches.

Les chiang lung vivent dans des palais magiques situés dans le royaume des esprits, sous les cours d'eau qu'ils protègent. Quelle que soit la taille de la rivière ou du lac, ce palais est toujours immense et richement décoré. Les objets pris dans ces palais perdent toute valeur une fois arrivés à la surface, sauf s'ils ont été offerts par le dragon. Les chiang lung se font passer pour des nobles riches ou des représentants du gouvernement et accueillent parfois des artistes et des érudits vertueux sur des barques richement décorées.

Les jeunes chiang lung sont souvent très attirés par les êtres humains, ce qui donne parfois lieu à des histoires d'amour et des

Chiang lung

Âge	Taille	DV (pv)	CA	Bonus à l'attaque	Jet de Réf	Jet de Vig	Jet de Vol	DD Terreur	RM
Adolescent	G	16d12+64 (168)	25 (+1 Dex, -1 taille, +15 naturelle)	+20	+11	+14	+15	–	–
Jeune adulte	TG	19d12+76 (199)	26 (-2 taille, +18 naturelle)	+23	+11	+15	+16	24	22
Adulte	TG	22d12+110 (253)	29 (-2 taille, +21 naturelle)	+27	+13	+18	+19	27	24
Âge mûr	TG	25d12+125 (287)	32 (-2 taille, +24 naturelle)	+31	+14	+19	+20	28	27
Vieux	Gig	28d12+168 (350)	33 (-4 taille, +27 naturelle)	+34	+16	+22	+23	31	29
Très vieux	Gig	31d12+186 (387)	36 (-4 taille, +30 naturelle)	+39	+17	+23	+24	32	30
Vénérable	Gig	34d12+238 (459)	39 (-4 taille, +33 naturelle)	+43	+19	+26	+27	35	32
Dracosire	Gig	37d12+333 (573)	42 (-4 taille, +36 naturelle)	+48	+20	+29	+29	37	33
Grand dracosire	C	40d12+400 (660)	41 (-8 taille, +39 naturelle)	+48	+22	+32	+31	39	35

Caractéristiques et pouvoirs des Chiang lung

Âge	Vitesse de déplacement	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Pouvoirs spéciaux
Adolescent	20 m, vol 30 m (médiocre), nage 40 m	21	12	19	18	21	20	Vol, *métamorphose,* respiration aquatique, maître de la pluie, *contrôle de l'eau, augure, divination, imprécation, bénédiction*
Jeune adulte	20 m, vol 30 m (médiocre), nage 40 m	23	10	19	18	21	20	Réduction des dégâts (5/+1)
Adulte	20 m, vol 30 m (médiocre), nage 40 m	25	10	21	20	23	22	*Rejet du Mal, contrôle des vents, délivrance des malédictions*
Âge mûr	20 m, vol 30 m (médiocre), nage 40 m	27	10	21	20	23	22	Réduction des dégâts (10/+1)
Vieux	20 m, vol 50 m (déplorable), nage 40 m	31	10	23	22	25	24	*Création majeure, bélier d'eau*
Très vieux	20 m, vol 50 m (déplorable), nage 40 m	35	10	23	22	25	24	Réduction des dégâts (15/+2)
Vénérable	20 m, vol 50 m (déplorable), nage 40 m	37	10	25	24	27	26	*Contrôle du climat*
Dracosire	20 m, vol 50 m (déplorable), nage 40 m	41	10	29	26	29	28	Réduction des dégâts (20/+3)
Grand dracosire	20 m, vol 50 m (déplorable), nage 40 m	43	10	31	26	29	28	Tsunami

mariages secrets. Ces unions se terminent très souvent de façon tragique, généralement par la mort de l'être humain concerné. Les enfants nés de ces unions sont des semi-esprits des rivières (cf. plus loin).

Les chiang lung mangent n'importe quel type de minerai ou de joyau, mais ont également une certaine appétence pour les poissons et les moutons.

Combat

Les chiang lung préfèrent éviter les situations dans lesquelles ils auraient à combattre, mais protégeront toujours farouchement leur domaine. Comme ils passent le plus clair de leur temps sous forme humaine, ils sont bien équipés et combattent avec des armes magiques et utilisent toutes sortes d'objets magiques.

Vol (Sur) : bien que dépourvus d'ailes, les chiang lung peuvent voler magiquement grâce à une perle magique bleue encastrée dans leur cerveau. Si on l'extrait, elle perd ses pouvoirs magiques mais vaut quand même 1 000 po. Un chiang lung peut s'arrêter ou recommencer de voler au titre d'une action libre.

Respiration aquatique (Ext) : un chiang lung peut rester sous l'eau indéfiniment et y peut utiliser tous ses pouvoirs à volonté. Toute créature en contact physique avec un chiang lung peut, elle aussi, respirer et se déplacer sous l'eau comme si elle était affectée par les sorts *respiration aquatique* et *liberté de mouvement*.

Maître de la pluie (Sur) : un chiang lung peut exhaler des nuages orageux qui vont provoquer des chutes de pluie quand et où le dragon l'aura décidé. La pluie tombera pendant 2d4 heures sur une zone de 3 km de rayon dont le centre sera le dragon.

***Contrôle de l'eau* (Mag) :** un chiang lung peut utiliser ce pouvoir pour affecter une zone faisant jusqu'à (catégorie d'âge x 1,5) km.

Tsunami (Sur) : une fois par jour, mais seulement sur ordre des fonctionnaires de la Hiérarchie Céleste, un chiang lung peut faire naître une immense vague qui, en s'abattant, provoquera des dégâts considérables en mer comme sur la terre ferme. Sur la terre ferme, la vague a des effets similaires à une inondation subite : les créatures prises dans le flot font un jet de Vigueur (DD 15). Les créatures de taille G ou moindre qui le ratent sont balayées et subissent 1d6 points de dégâts temporaires par round (1d3 si elles réussissent un jet de Natation contre un DD 20) ; les créatures de taille TG qui ratent ce jet sont renversées ; les créatures de taille Gig et C sont stoppées (cf. *GdM*, p. 85). Le tsunami rase les constructions en bois et détruit 25% des bâtiments en pierre. En mer, le tsunami retournent les navires et les brise en morceaux. Le tsunami affecte 1,5 km de côte.

Autres pouvoirs magiques : à volonté - *augure, bélier d'eau*, bénédiction, contrôle des vents, contrôle du climat, délivrance des malédictions, divination, imprécation* et *rejet du Mal* ; trois fois/jour - *métamorphose* ; une fois/jour - *création majeure*.

Li lung (dragon terrestre)

Dragon (esprit, terre)
Milieu naturel/climat : régions chaudes et souterrains
Organisation sociale : adolescent et jeune adulte : solitaire ou nichée (2-5) ; d'adulte à grand dracosire : solitaire, couple ou famille (1-2 et 2-5 petits).
Facteur de puissance : adolescent 8 ; jeune adulte 10 ; adulte 13 ; âge mûr 15 ; vieux 18 ; très vieux 19 ; vénérable 21 ; dracosire 22 ; grand dracosire 24
Trésor : normal (x 2)
Alignement : généralement neutre
Puissance possible : adolescent 15-16 DV (G) ; jeune adulte 18-19 DV (TG) ; adulte 21-22 DV (TG) ; âge mûr 24-25 DV (TG) ; vieux 27-28 DV (Gig) ; très vieux 30-31 DV (Gig) ; vénérable 33-34 DV (Gig) ; dracosire 36-37 DV (Gig) ; grand dracosire 39 DV et plus (C)

Li lung

Âge	Taille	DV (pv)	CA	Bonus à l'attaque	Jet de Réf	Jet de Vig	Jet de Vol	DD Terreur	RM
Adolescent	M	14d12+42 (133)	23 (+13 naturelle)	+18	+9	+12	+10	–	–
Jeune adulte	G	17d12+68 (178)	25 (-1 taille, +16 naturelle)	+22	+10	+14	+12	20	20
Adulte	G	20d12+100 (230)	28 (-1 taille, +19 naturelle)	+27	+12	+17	+14	22	23
Âge mûr	TG	23d12+115 (264)	30 (-2 taille, +22 naturelle)	+30	+13	+18	+16	24	25
Vieux	TG	26d12+156 (325)	33 (-2 taille, +25 naturelle)	+34	+15	+21	+18	26	28
Très vieux	TG	29d12+174 (362)	36 (-2 taille, +28 naturelle)	+38	+16	+22	+20	28	29
Vénérable	TG	32d12+224 (432)	39 (-2 taille, +31 naturelle)	+42	+18	+25	+22	30	31
Dracosire	Gig	35d12+280 (507)	40 (-4 taille, +34 naturelle)	+44	+19	+27	+24	32	32
Grand dracosire	Gig	38d12+304 (551)	43 (-4 taille, +37 naturelle)	+48	+21	+29	+27	35	34

Caractéristiques et pouvoirs des Li lung

Âge	Vitesse de déplacement	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Pouvoirs spéciaux
Adolescent	20 m, vol 45 m (médiocre), nage 13 m, creusement 14,5 m	19	10	17	10	13	12	Immunité aux tremblements de terre, tremblement de terre, rugissement, creusement, *façonnage de la pierre*
Jeune adulte	20 m, vol 45 m (médiocre), nage 13 m, creusement 14,5 m	23	10	19	12	15	14	Réduction des dégâts (5/+1)
Adulte	20 m, vol 45 m (médiocre), nage 13 m, creusement 14,5 m	27	10	21	12	15	14	*Mur de pierre*
Âge mûr	20 m, vol 45 m (médiocre), nage 13 m, creusement 14,5 m	29	10	21	14	17	16	Réduction des dégâts (10/+1)
Vieux	20 m, vol 45 m (médiocre), nage 13 m, creusement 14,5 m	31	10	23	14	17	16	*Glissement de terrain*
Très vieux	20 m, vol 45 m (médiocre), nage 13 m, creusement 14,5 m	33	10	23	16	19	18	Réduction des dégâts (15/+2)
Vénérable	20 m, vol 45 m (médiocre), nage 13 m, creusement 14,5 m	35	10	25	16	19	18	*Pétrification*
Dracosire	20 m, vol 60 m (déplorable), nage 13 m, creusement 14,5 m	37	10	27	18	21	20	Réduction des dégâts (20/+3)
Grand dracosire	20 m, vol 60 m (déplorable), nage 13 m, creusement 14,5 m	39	10	27	20	23	22	*Désintégration*

Les li lung sont les esprits des profondeurs de la terre, les maîtres des tremblements de terre et ceux qui punissent les méchants. Ils reçoivent parfois l'ordre de récompenser les communautés dans le besoin en leur révélant des filons de mine ou des sources souterraines, mais la plupart du temps, ils demeurent dans leurs repères souterrains : plus ils restent loin de la civilisation, mieux ils se portent.

Un li lung a le corps et la queue d'un lion et un visage humain. Des plumes chamarrées, comme celles des paons, décorent ses ailes (les li lung sont les seuls dragons asiatiques à en posséder) ; ses yeux ont la couleur de l'or fondu et sont percés d'une pupille noire. Quand il n'est encore qu'un dragon-carpe, ses écailles sont vert clair, mais au fur et à mesure qu'il grandit, elles s'assombrissent et une fourrure sombre apparaît entre les écailles, puis forment une robe dure et épaisse. Les dracosires de cette espèce sont presque noirs.

Les li lung choisissent leur repaire au plus profond de cavernes et évitent tout contact avec les autres créatures. Ils quittent rarement leur repaire, sauf si la Hiérarchie Céleste leur confie une mission. Ils n'ont que de rares contacts avec les autres espèces de dragons et ne coopèrent avec eux que sur ordre. Les li lung parlent le draconique, le commun et la langue terreuse.

Les li lung se nourrissent principalement de terre et de pierre, même s'ils ont un goût prononcé pour l'or, l'argent et les autres métaux précieux.

Combat

Les li lung préfèrent éviter le combat, et se dissimulent dans l'obscurité ou sous des décombres si on pénètre dans leur repaire. S'ils sont acculés ou attaqués, la première tactique d'un li lung consistera à utiliser son pouvoir tremblement de terre pour ensevelir ses adversaires. S'il échoue, le li lung reste un redoutable adversaire au corps à corps, capable d'attaquer avec ses ailes quand il grandit de taille.

Immunité aux tremblements de terre (Sur) : les li lung ne sont jamais affectés par les tremblements de terre, naturels ou magiques. Si un tremblement de terre fait s'écrouler une caverne autour d'un li lung, ce qui le gênera le plus, c'est d'avoir à se frayer un chemin vers la liberté - il ne subit aucun dommage du fait des chutes de pierre.

Tremblement de terre (Sur) : un li lung peut, une fois par jour, déclencher un *tremblement de terre* dans une zone d'un rayon égal à (catégorie d'âge du dragon x 5) m. Pour le reste, ce pouvoir est identique au sort du même nom lancé par un ensorceleur d'un niveau égal au double de la catégorie d'âge du li lung.

Rugissement (Ext) : au corps au corps, un li lung rugit en permanence. Ce bruit, ressemblant au frottement du métal contre de la pierre, est si puissant que toutes les créatures situées jusqu'à 20 m du dragon ne peuvent entendre autre chose, même pas leur propre voix. En termes de jeu, ces créatures sont considérées comme étant sourdes tant que le dragon rugit. En plus de ces effets évidents, une créature sourde a 20% de chances de rater toute incantation à composante verbale (V).

Creusement (Ext) : un li lung peut creuser à travers la pierre à la vitesse de 1,5 m.

Autres pouvoirs magiques : trois fois/jour - *façonnage de la pierre, glissement de terrain, mur de pierre* ; une fois/jour - *désintégration, pétrification.*

Compétences : les li lung d'une taille M au moins ont un bonus racial (+4 pour les jeunes adultes et les adultes ; +8 d'âge mûr à vénérable ; +12 pour les dracosires) à leurs jets de Discrétion, bonus suffisant pour neutraliser leur malus de taille.

Lung wang (dragon des mers)

Dragon (esprit, eau)
Milieu naturel/climat : eaux tempérées et chaudes (aquatique)
Organisation sociale : adolescent et jeune adulte : solitaire ou nichée (2-5) ; d'adulte à grand dracosire : solitaire, couple ou famille (1-2 et 2-5 petits).
Facteur de puissance : adolescent 10 ; jeune adulte 13 ; adulte 15 ; âge mûr 18 ; vieux 20 ; très vieux 21 ; vénérable 23 ; dracosire 24 ; grand dracosire 26
Trésor : normal (x2)
Alignement : généralement neutre
Puissance possible : adolescent 18-19 DV (G) ; jeune adulte 21-22 DV (G) ; adulte 24-25 DV (TG) ; âge mûr 27-28 DV (TG) ; vieux 30-31 DV (TG) ; très vieux 33-34 DV (Gig) ; vénérable 36-37 DV (Gig) ; dracosire 39-40 DV (Gig) ; grand dracosire 42 DV et plus (C)

Les lung wang sont les maîtres des mers, les puissants parents des dragons-tortues qui réclament un tribut pour laisser passer les navires. Ce sont les protecteurs et les alliés des créatures marines, telles que les requins, les baleines, les hai nu (locatah) et les nyngyo (hommes-poissons).

Lung wang

Âge	Taille	DV (pv)	CA	Bonus à l'attaque	Jet de Réf	Jet de Vig	Jet de Vol	Souffle DD	DD Terreur	RM
Adolescent	G	17d12+68 (178)	25 (-1 taille, +16 naturelle)	+24	+10	+14	+12	8d10 (22)	–	–
Jeune adulte	G	20d12+100 (230)	28 (-1 taille, +19 naturelle)	+28	+12	+17	+15	10d10 (25	23	23
Adulte	TG	23d12+115 (264)	30 (-2 taille, +22 naturelle)	+31	+13	+18	+16	12d10 (26)	24	25
ge mûr	TG	26d12+156 (325)	33 (-2 taille, +25 naturelle)	+35	+15	+21	+19	14d10 (29)	27	28
Vieux	TG	29d12+203 (391)	36 (-2 taille, +28 naturelle)	+40	+16	+23	+20	16d10 (31)	28	30
Très vieux	Gig	32d12+256 (464)	37 (-4 taille, +31 naturelle)	+42	+18	+26	+23	18d10 (34)	31	31
Vénérable	Gig	35d12+315 (542)	40 (-4 taille, +34 naturelle)	+46	+19	+28	+24	20d10 (36)	32	33
Dracosire	Gig	38d12+380 (627)	43 (-4 taille, +37 naturelle)	+50	+21	+31	+27	22d10 (39)	35	34
Grand dracosire	C	41d12+451 (717)	42 (-8 taille, +40 naturelle)	+50	+22	+33	+28	24d10 (41)	36	36

Caractéristiques et pouvoirs des Lung wang

Âge	Vitesse de déplacement	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Pouvoirs spéciaux
Adolescent	3 m, nage 20 m	27	10	19	12	15	14	Respiration aquatique, contrôle squamifère, immunité au feu, *brume de dissimulation*
Jeune adulte	3 m, nage 20 m	29	10	21	14	17	16	Retournement de navires, réduction des dégâts (5/+1)
Adulte	3 m, nage 20 m	31	10	21	14	17	16	*Nappe de brouillard*
Âge mûr	3 m, nage 20 m	33	10	23	16	19	18	Réduction des dégâts (10/+1)
Vieux	3 m, nage 20 m	37	10	25	16	19	18	*Suggestion*
Très vieux	3 m, nage 20 m	39	10	27	18	21	20	Réduction des dégâts (15/+2)
Vénérable	3 m, nage 20 m	41	10	29	18	21	20	*Brouillard dense*
Dracosire	3 m, nage 20 m	43	10	31	20	23	22	Réduction des dégâts (20/+3)
Grand dracosire	3 m, nage 20 m	45	10	33	20	23	22	*Flétrissure*

Le lung wang a le corps d'une tortue, sa carapace étant composée d'épaisses écailles vertes avec des reflets argentés. Son corps est couvert d'écailles vertes, plus petites et tachetées d'or. Sa tête ressemble à celle d'un lézard, avec de grands yeux, de longues moustaches dorées et de petites cornes noires. Une crête court du sommet de sa tête jusqu'à sa nuque. Ses membres postérieurs sont des nageoires courtaudes, mais ses longues nageoires avant sont assez puissantes pour servir d'armes – et de nageoires.

Les lung wang restent rarement au même endroit longtemps, glissant dans les eaux profondes de l'océan comme les requins et passant souvent du plan Matériel au royaume des esprits. Ils veillent sur leur trésor, le tribut versé par les capitaines de navire, dans des cachettes secrètes disséminées sur leur territoire. Les lung wang parlent le commun, le draconique et l'aquatique.

Contrairement aux autres dragons asiatiques, les dragons des mers sont principalement herbivores et se nourrissent essentiellement d'algues. Ils améliorent cet ordinaire avec du poisson et des matières minérales et sont également connus pour dévorer des navires entiers.

COMBAT

Bien qu'incapables de voler et dans l'impossibilité physique d'attaquer avec leur queue ou leurs ailes, les lung wang restent cependant des adversaires redoutables, tout particulièrement pour les navires. D'ordinaire, ils font d'abord chavirer l'embarcation, tout en se protégeant d'éventuelles catapultes et balistes de bord, ce qui rend l'équipage plus vulnérable à ses attaques.

Souffle (Sur) : un lung wang peut souffler un cône de vapeur (considérer que c'est un cône de feu pour le calcul des dégâts). Ce souffle fonctionne à la surface comme sous l'eau.

Respiration aquatique (Ext) : les lung wang peuvent respirer indifféremment sous l'eau ou à l'air libre.

Contrôle squamifère (Sur) : un lung wang peut utiliser ce pouvoir jusqu'à trois fois par jour. Il a les mêmes effets que le sort *charme de groupe*, mais uniquement sur les animaux à écailles (poissons et reptiles). Le niveau de lanceur de sorts du lung wang est égal à son nombre de DV. Il peut communiquer avec tout animal sous le charme, comme s'il utilisait le sort *communication avec les animaux*.

Immunité au feu (Ext) : les lung wang sont immunisés contre les attaques à base de feu ou de chaleur.

Retournement de navire (Ext) : dès qu'il est un jeune adulte, un lung wang immergé qui fait surface sous un navire de moins de 6 m de long peut le faire chavirer dans 95% des cas ; 50 % s'il mesure de 6 à 18 m ; 20 % au-delà. À partir de la catégorie de vénérable, un lung wang peut faire chavirer un navire de 6 m dans 100% des cas ; un navire de 6 à 18m dans 75% des cas ; 50% au-delà.

***Nappe de brouillard* (Mag)** : une fois par jour, un lung wang adulte peut créer une *nappe de brouillard* de (catégorie d'âge x 15) m.

Autres pouvoirs magiques : trois fois/jour - *brume de dissimulation, brouillard dense* ; une fois/jour - *flétrissure, suggestion.*

PAN LUNG (DRAGON SERPENTIN)

Dragon (esprit, eau)
Milieu naturel/climat : régions chaudes et souterrains
Organisation sociale : adolescent et jeune adulte : solitaire ou nichée (2-5) ; d'adulte à grand dracosire : solitaire, couple ou famille (1-2 et 2-5 petits).
Facteur de puissance : adolescent 7 ; jeune adulte 9 ; adulte 11 ; adulte d'âge mûr 14 ; vieux 16 ; très vieux 18 ; vénérable 19 ; dracosire 20 ; grand dracosire 22
Trésor : normal (x2)
Alignement : généralement loyal neutre
Puissance possible : adolescent 14-15 DV (M) ; jeune adulte 17-18 DV (G) ; adulte 20-21 DV (G) ; âge mûr 23-24 DV (TG) ; vieux 26-27 DV (TG) ; très vieux 29-30 DV (TG) ; vénérable 32-33 DV (TG) ; dracosire 35-36 DV (Gig) ; grand dracosire 38 DV et plus (Gig)

PAN LUNG

Âge	Taille	DV (pv)	CA	Bonus à l'attaque	Jet de Réf	Jet de Vig	Jet de Vol	DD Terreur	RM	Eau de feu	Constriction
Adolescent	M	13d12+26 (110)	23 (+1 Dex, +12 naturelle)	+16	+9	+10	+10	–	–	1d6	–
Jeune adulte	G	16d12+48 (152)	24 (-1 taille, +15 naturelle)	+19	+10	+13	+13	21	19	1d6	1d8+6
Adulte	G	19d12+76 (199)	27 (-1 taille, +18 naturelle)	+24	+11	+15	+14	22	21	2d6	1d8+9
Âge mûr	TG	22d12+110 (253)	29 (-2 taille, +21 naturelle)	+28	+13	+18	+17	25	24	2d6	2d6+12
Vieux	TG	25d12+125 (287)	32 (-2 taille, +24 naturelle)	+32	+14	+19	+18	26	26	2d6	2d6+13
Très vieux	TG	28d12+168 (350)	35 (-2 taille, +27 naturelle)	+36	+16	+22	+21	29	28	2d6	2d6+15
Vénérable	TG	31d12+186 (387)	38 (-2 taille, +30 naturelle)	+40	+17	+23	+22	30	29	3d6	2d6+16
Dracosire	Gig	34d12+238 (459)	39 (-4 taille, +33 naturelle)	+42	+19	+26	+25	33	30	3d6	2d6+18
Grand dracosire	Gig	37d12+296 (536)	42 (-4 taille, +36 naturelle)	+46	+20	+28	+26	34	32	3d6	2d8+19

CARACTÉRISTIQUES ET POUVOIRS DES PAN LUNG

Âge	Vitesse de déplacement	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Pouvoirs spéciaux
Adolescent	13 m, vol 30 m (médiocre), nage 20 m	17	12	15	12	15	14	Vol, *respiration aquatique*, *charme-monstre*, contrôle squamifère, *imprécation*, *bénédiction*, *ventriloquie*
Jeune adulte	13 m, vol 30 m (médiocre), nage 20 m	19	10	17	14	17	16	Réduction des dégâts (5/+1)
Adulte	13 m, vol 30 m (médiocre), nage 20 m	23	10	19	14	17	16	*Image silencieuse*, séides
Âge mûr	13 m, vol 30 m (médiocre), nage 20 m	27	10	21	16	19	18	Réduction des dégâts (10/+1)
Vieux	13 m, vol 50 m (médiocre), nage 20 m	29	10	21	16	19	18	*Image accomplie*
Très vieux	13 m, vol 50 m (médiocre), nage 20 m	31	10	23	18	21	20	Réduction des dégâts (15/+2)
Vénérable	13 m, vol 50 m (médiocre), nage 20 m	33	10	23	18	21	20	*Assassin imaginaire*
Dracosire	13 m, vol 50 m (déplorable), nage 20 m	35	10	25	20	23	22	Réduction des dégâts (20/+3)
Grand dracosire	13 m, vol 50 m (déplorable), nage 20 m	37	10	27	20	23	22	*Mirage*

Les pan lung sont des esprits gardiens chargés par la Hiérarchie Céleste de protéger les cryptes ou les temples. La charge de garder un lieu précis se transmet de génération en génération : une seule famille de pan lung peut donc avoir le même repaire depuis des dizaines de milliers d'années.

Le pan lung est un dragon au corps long et fin, presque serpentin. De grises à l'adolescence, ses écailles prennent rapidement, avec l'âge, des couleurs vibrantes aux nuances changeantes. Les couleurs les plus répandues sont différentes nuances de rouge, de vert et d'orange ; une sécrétion huileuse naturelle les fait scintiller à la lumière du soleil. Une crinière multicolore orne son cou et des moustaches sombres pendent de son museau.

Les pan lung, qui préfèrent se nourrir de fruits et de légumes, entretiennent souvent des jardins raffinés qui sont exploités par leurs serviteurs.

COMBAT

Les pan lung préfèrent jauger leurs adversaires avant de passer à l'attaque, d'ordinaire en se servant d'illusions pour les distraire ou en envoyant leurs serviteurs le faire. Dès que le pan lung a cerné la puissance de son adversaire, il attaque brutalement et défend sa mission jusqu'à la mort.

Vol (Ext) : bien qu'il n'aient pas d'ailes, les pan lung peuvent voler magiquement grâce à une perle de couleur rouge sang enchâssé dans leur cerveau. Si on l'extrait, elle perd ses pouvoirs magiques mais vaut quand même 1 000 po. Un pan lung peut s'arrêter ou recommencer de voler au titre d'une action libre.

Respiration aquatique (Ext) : les pan lung peuvent respirer indifféremment sous l'eau ou à l'air libre.

Contrôle squamifère (Sur) : un pan lung peut utiliser ce pouvoir jusqu'à trois fois par jour. Il a les mêmes effets que le sort *charme de groupe*, mais uniquement sur les animaux à écailles (poissons et reptiles). Le niveau de lanceur de sorts du pan lung est égal à son nombre de DV. Il peut communiquer avec tout animal sous le charme, comme s'il utilisait le sort *communication avec les animaux.*

Eau de feu (Sur) : un pan lung s'entoure toujours, même immergé, d'une aura de flammes multicolores, vacillantes et spectrales qui inflige des dégâts à quiconque les touche. Toute créature touchant le dragon avec son corps ou avec des armes de corps à corps inflige des dégâts normalement, mais subit en même temps les dégâts indiqués dans la table p. 157 (1d6 s'il s'agit d'un dragon juvénile ou d'un jeune adulte ; 2d6 d'adulte à très vieux ; 3d6, au-delà). Les autres dragons asiatiques, quelle que soit leur espèce, sont immunisés contre les effets de ce pouvoir. Un pan lung peut dissiper ce pouvoir quand il le souhaite ; il est automatiquement dissipé par un contact avec le feu, magique ou naturel. Une fois le bouclier dissipé par le feu, le dragon ne peut plus faire appel à ce pouvoir avant 2d6 minutes.

Constriction (Ext) : les pan lung choisissent souvent de saisir leur adversaire dans les anneaux de leur queue serpentine plutôt que de les attaquer avec leur queue. Le dragon fait les dégâts indiqués pour les coups de queue (cf. table p. 157) après un jet de lutte réussi contre une créature plus petite que lui au moins d'une taille.

Séides (Sur) : les esprits dominants condamnent souvent l'esprit d'époux infidèles à servir pendant un certain nombre d'années un pan lung - traditionnellement égal au nombre de larmes que leur conjoint a versées. Un pan lung adulte au moins a 25% de chances de disposer de (1d4 x catégorie d'âge) séides. Bien qu'il s'agisse d'esprit d'êtres humains morts, ils ont complètement voyagé avec le pan lung du royaume des esprits au plan Matériel et ne sont ni intangibles ni morts-vivants. Le dragon les contrôle comme s'il utilisait le sort *domination.* Environ 70% des séides d'un pan lung ont une classe de PNJ, tel que gens du peuple ou expert ; les 30% restant appartiennent à une classe classique ; le niveau d'un séide est en général égal à la catégorie d'âge du pan lung qu'il sert.

SHEN LUNG

Âge	Taille	DV (pv)	CA	Bonus à l'attaque	Jet de Réf	Jet de Vig	Jet de Vol	DD Terreur	RM	Eau de feu
Adolescent	G	15d12+45 (142)	26 (-1 taille, +3 Dex, +14 naturelle)	+17	+12	+12	+12	–	–	2d6
Jeune adulte	TG	18d12+72 (189)	27 (-2 taille, +2 Dex, +17 naturelle)	+20	+13	+15	+15	23	20	2d6
Adulte	TG	21d12+105 (241)	30 (-2 taille, +2 Dex, +20 naturelle)	+25	+14	+17	+16	24	23	3d6
Âge mûr	TG	24d12+120 (276)	33 (-2 taille, +2 Dex, +23 naturelle)	+30	+16	+19	+19	27	25	3d6
Vieux	Gig	27d12+162 (337)	33 (-4 taille, +1 Dex, +26 naturelle)	+32	+16	+21	+20	28	28	3d6
Très vieux	Gig	30d12+180 (375)	36 (-4 taille, +1 Dex, +29 naturelle)	+36	+18	+23	+23	31	29	3d6
Vénérable	Gig	33d12+231 (445)	39 (-4 taille, +1 Dex, +32 naturelle)	+40	+19	+25	+24	32	31	4d6
Dracosire	C	36d12+288 (522)	42 (-4 taille, +1 Dex, +35 naturelle)	+44	+21	+28	+27	35	32	4d6
Grand dracosire	C	39d12+312 (565)	40 (-8 taille, +38 naturelle)	+44	+21	+29	+28	36	34	4d6

CARACTÉRISTIQUES ET POUVOIRS DES SHEN LUNG

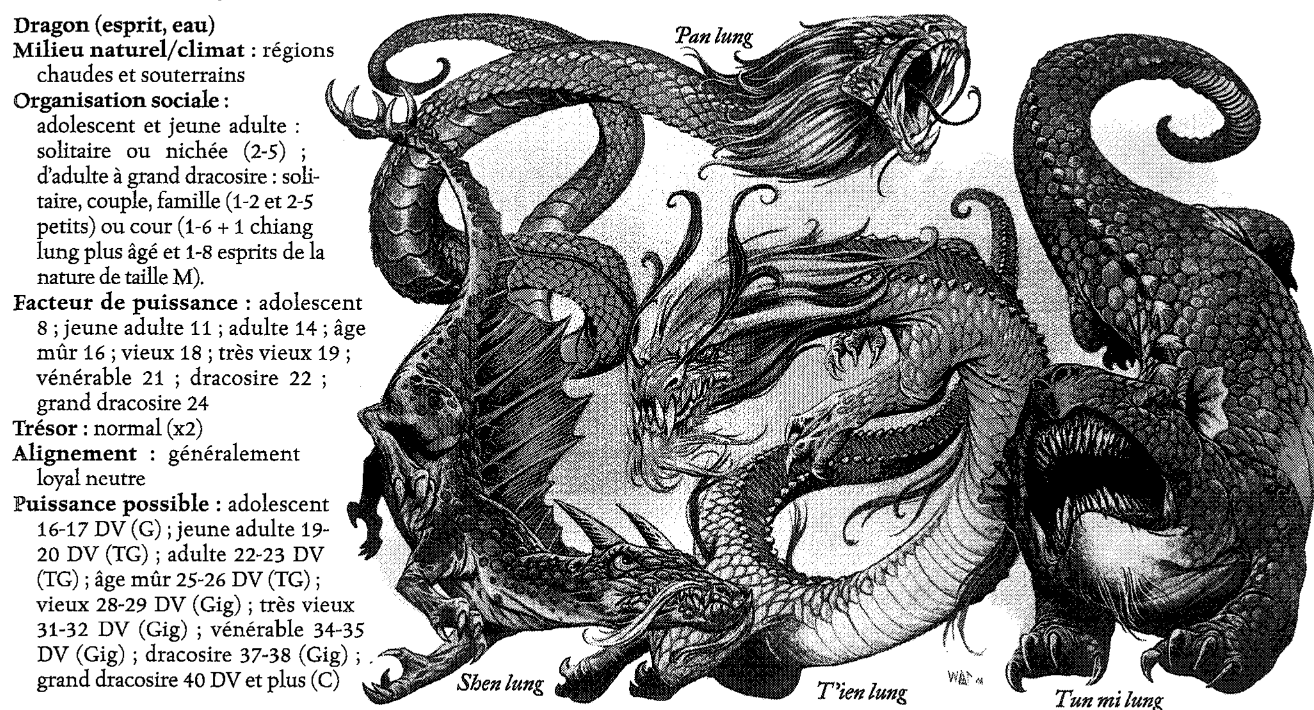
Âge	Vitesse de déplacement	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Pouvoirs spéciaux
Adolescent	20 m, vol 30 m (médiocre), nage 13 m	17	16	17	14	17	16	Vol, respiration aquatique, immunité aux éclairs et au poison, vulnérabilité au feu, contrôle squamifère, barrière vermineuse, *imprécation*, *bénédiction*
Jeune adulte	20 m, vol 30 m (médiocre), nage 13 m	19	14	19	16	19	18	Réduction des dégâts (5/+1)
Adulte	20 m, vol 30 m (médiocre), nage 13 m	23	14	21	16	19	18	*Tempête de grêle*
Âge mûr	20 m, vol 30 m (médiocre), nage 13 m	27	14	21	18	21	20	Réduction des dégâts (10/+1)
Vieux	20 m, vol 50 m (déplorable), nage 13 m	29	12	23	18	21	20	*Contrôle du climat*
Très vieux	20 m, vol 50 m (déplorable), nage 13 m	31	12	23	20	23	22	Réduction des dégâts (15/+2)
Vénérable	20 m, vol 50 m (déplorable), nage 13 m	33	12	25	20	23	22	*Cône de froid*
Dracosire	20 m, vol 50 m (déplorable), nage 13 m	35	12	27	22	25	24	Réduction des dégâts (20/+3)
Grand dracosire	20 m, vol 50 m (déplorable), nage 13 m	37	10	27	22	25	24	*Flétrissure*

Autres pouvoirs magiques : trois fois/jour - *charme-monstre, bénédiction, image accomplie, image silencieuse, imprécation, ventriloquie* ; une fois/jour - *assassin imaginaire, mirage.*

SHEN LUNG (ESPRIT DRAGON)

Dragon (esprit, eau)
Milieu naturel/climat : régions chaudes et souterrains
Organisation sociale : adolescent et jeune adulte : solitaire ou nichée (2-5) ; d'adulte à grand dracosire : solitaire, couple, famille (1-2 et 2-5 petits) ou cour (1-6 + 1 chiang lung plus âgé et 1-8 esprits de la nature de taille M).
Facteur de puissance : adolescent 8 ; jeune adulte 11 ; adulte 14 ; âge mûr 16 ; vieux 18 ; très vieux 19 ; vénérable 21 ; dracosire 22 ; grand dracosire 24
Trésor : normal (x2)
Alignement : généralement loyal neutre
Puissance possible : adolescent 16-17 DV (G) ; jeune adulte 19-20 DV (TG) ; adulte 22-23 DV (TG) ; âge mûr 25-26 DV (TG) ; vieux 28-29 DV (Gig) ; très vieux 31-32 DV (Gig) ; vénérable 34-35 DV (Gig) ; dracosire 37-38 (Gig) ; grand dracosire 40 DV et plus (C)

Les shen lung sont les hommes de cour de la race draconique, chargés par la Hiérarchie Céleste d'aider et d'assister les nobles chiang lung. Ils sont sans prétention, loyaux et fascinés par l'espèce humaine, au point de souvent prendre forme humaine pour se mêler à eux dans les villages. Les hommes, de leur côté, considèrent



T'IEN LUNG

Âge	Taille	DV (pv)	CA	Bonus à l'attaque	Jet de Réf	Jet de Vig	Jet de Vol	Souffle DD	DD Terreur	RM
Adolescent	G	17d12+68 (178)	27 (-1 taille, +1 Dex, +17 naturelle)	+25	+11	+14	+15	8d10 (22)	–	–
Jeune adulte	TG	20d12+100 (230)	28 (-2 taille, +20 naturelle)	+28	+12	+17	+17	10d10 (25	25	23
Adulte	TG	23d12+115 (264)	31 (-2 taille, +23 naturelle)	+32	+13	+18	+19	12d10 (26)	27	25
Âge mûr	TG	26d12+156 (325)	34 (-2 taille, +26 naturelle)	+36	+15	+21	+21	14d10 (29)	29	28
Vieux	Gig	29d12+203 (391)	35 (-4 taille, +29 naturelle)	+39	+16	+23	+23	16d10 (31)	31	30
Très vieux	Gig	32d12+256 (464)	38 (-4 taille, +32 naturelle)	+43	+18	+26	+26	18d10 (34)	34	31
Vénérable	Gig	35d12+315 (542)	41 (-4 taille, +35 naturelle)	+47	+19	+28	+28	20d10 (36)	36	33
Dracosire	C	38d12+380 (627)	40 (-8 taille, +38 naturelle)	+47	+21	+31	+31	22d10 (39)	39	34
Grand dracosire	C	41d12+451 (717)	43 (-8 taille, +41 naturelle)	+51	+22	+33	+33	24d10 (41)	41	36

CARACTÉRISTIQUES ET POUVOIRS DES T'IEN LUNG

Âge	Vitesse de déplacement	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Pouvoirs spéciaux
Adolescent	13 m, vol 75 m (médiocre), nage 10 m	29	12	19	18	21	20	Vol, respiration aquatique, *contrôle du climat, pyrotechnie*
Jeune adulte	13 m, vol 75 m (médiocre), nage 10 m	31	10	21	18	21	20	Réduction des dégâts (5/+1)
Adulte	13 m, vol 75 m (médiocre), nage 10 m	33	10	21	20	23	22	*Suggestion*
Âge mûr	13 m, vol 75 m (médiocre), nage 10 m	35	10	23	20	23	22	Réduction des dégâts (10/+1)
Vieux	13 m, vol 100 m (déplorable), nage 10 m	39	10	25	22	25	24	*Tempête de feu*
Très vieux	13 m, vol 100 m (déplorable), nage 10 m	41	10	27	24	27	26	Réduction des dégâts (15/+2)
Vénérable	13 m, vol 100 m (déplorable), nage 10 m	43	10	29	26	29	28	*Explosion de lumière*
Dracosire	13 m, vol 100 m (déplorable), nage 10 m	45	10	31	28	31	30	Réduction des dégâts (20/+3)
Grand dracosire	13 m, vol 100 m (déplorable), nage 10 m	47	10	33	30	33	32	*Nuée de météores*

les shen lung comme les messagers d'esprits plus importants et des pourvoyeurs de chance et construisent des autels décorés et font des cérémonies très ritualisées pour s'attirer leurs faveurs.

Les shen lung sont sveltes et ont de grands yeux, une queue hérissée de pointes, un dos pourvu d'une crête et deux cornes pointues au sommet du crâne. Leur long museau est orné de moustaches dorées. Adolescents, leur écailles ont des nuances ternes de rouge, de bleu, de vert, d'orange ou de toute combinaison de ces couleurs, mais plus ils vieillissent, plus ses nuances deviennent vives.

Les shen lung vivent d'ordinaire avec les chiang lung qu'ils sont chargés d'accompagner. Ils possèdent souvent leur propre demeure de pierre, modeste mais bien tenue, non loin du palais du chiang lung concerné. Les shen lung parlent le commun, le draconique et la langue des esprits.

Les shen lung se nourrissent principalement de pierres précieuses, mais ne détestent pas le poisson et les rongeurs.

COMBAT

D'ordinaire, les shen lung parlementent avant de combattre, sauf si leur adversaire est ouvertement hostile. Quand ils sont confrontés à des adversaires portés au combat, ils se battent avec férocité.

Vol (Sur) : bien que dépourvus d'ailes, les shen lung peuvent voler magiquement grâce à une perle magique jaune encastrée dans leur cerveau. Si on l'extrait, elle perd ses pouvoirs magiques mais vaut quand même 1 000 po. Un shen lung peut s'arrêter ou recommencer de voler au titre d'une action libre.

Queue démesurée (Ext) : la queue du shen lung et particulièrement longue et hérissée de pointes acérées. Un shen lung donne donc des coups de queue comme s'il était d'une taille supérieur à la sienne (ainsi, un shen lung de taille M attaquant avec sa queue infligera 1d8 points de dégâts ; 2d6 s'il est de taille G ; 2d8 s'il est de taille TG ; 4d6 s'il est de taille Gig et 4d8 s'il est de taille C).

Respiration aquatique (Ext) : les shen lung peuvent respirer indifféremment sous l'eau ou à l'air libre.

Vulnérabilité au feu : un shen lung subit deux fois plus de dégâts du fait du feu sauf s'il a droit à un jet de sauvegarde pour ne subir que des demi-dégâts, auquel cas il subit la moitié des dégâts en cas de réussite et le double en cas d'échec.

Contrôle squamifère (Sur) : un shen lung peut utiliser ce pouvoir jusqu'à trois fois par jour. Il a les mêmes effets que le sort *charme de groupe*, mais uniquement sur les animaux à écailles (poissons et reptiles). Le niveau de lanceur de sorts du shen lung est égal à son nombre de DV. Il peut communiquer avec tout animal sous le charme, comme s'il utilisait le sort *communication avec les animaux*.

Barrière vermineuse (Sur) : aucune vermine, normale ou géante, ne peut s'approcher à moins de 20 m d'un shen lung. Ce pouvoir est actif en permanence.

Eau de feu (Sur) : un shen lung s'entoure toujours, même immergé, d'une aura de flammes multicolores, vacillantes et spectrales qui inflige des dégâts à quiconque les touche. Toute créature touchant le dragon avec son corps ou avec des armes de corps à corps inflige des dégâts normalement, mais subit en même temps les dégâts indiqués dans la table page 158 (1d6 s'il s'agit d'un dragon juvénile ou d'un jeune adulte ; 2d6 d'adulte à très vieux ; 3d6, au-delà). Les autres dragons asiatiques, quelle que soit leur espèce, sont immunisés contre les effets de ce pouvoir. Un shen lung peut dissiper ce pouvoir quand il le souhaite ; il est automatiquement dissipé par un contact avec le feu, magique ou naturel. Une fois le bouclier dissipé par le feu, le dragon ne peut plus faire appel à ce pouvoir avant 2d6 minutes.

Pouvoirs magiques : trois fois/jour - *cône de froid, contrôle du climat, tempête de grêle* ; une fois/jour - *bénédiction, flétrissure, imprécation.*

Tun mi lung

Âge	Taille	DV (pv)	CA	Bonus à l'attaque	Jet de Réf	Jet de Vig	Jet de Vol	DD Terreur	RM
Adolescent	G	16d12+64 (168)	26 (+1 Dex, -1 taille, +16 naturelle)	+22	+11	+14	+13	–	–
Jeune adulte	TG	19d12+76 (218)	27 (-2 taille, +19 naturelle)	+25	+11	+16	+14	22	22
Adulte	TG	29d12+110 (253)	30 (-2 taille, +22 naturelle)	+29	+13	+18	+17	25	24
Âge mûr	TG	25d12+125 (312)	33 (-2 taille, +25 naturelle)	+33	+14	+20	+19	27	27
Vieux	Gig	28d12+168 (378)	34 (-4 taille, +28 naturelle)	+35	+16	+23	+22	30	29
Très vieux	Gig	31d12+186 (449)	37 (-4 taille, +31 naturelle)	+39	+17	+25	+24	32	30
Vénérable	Gig	34d12+238 (527)	40 (-4 taille, +34 naturelle)	+43	+19	+28	+27	35	32
Dracosire	C	37d12+333 (610)	43 (-4 taille, +37 naturelle)	+47	+20	+30	+28	36	33
Grand dracosire	C	40d12+400 (660)	42 (-8 taille, +40 naturelle)	+48	+22	+32	+31	39	35

Caractéristiques et pouvoirs des Tun mi lung

Âge	Vitesse de déplacement	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Pouvoirs spéciaux
Adolescent	20 m, vol 75 m (médiocre), nage 20 m	25	12	19	14	17	16	Vol, respiration aquatique, immunité à l'air et au feu, *vent divin, ténèbres*
Jeune adulte	20 m, vol 75 m (médiocre), nage 20 m	27	10	21	14	17	16	Réduction des dégâts (5/+1)
Adulte	20 m, vol 75 m (médiocre), nage 20 m	29	10	21	16	19	18	*Éclair*
Âge mûr	20 m, vol 75 m (médiocre), nage 20 m	31	10	23	18	21	20	Réduction des dégâts (10/+1)
Vieux	20 m, vol 100 m (déplorable), nage 20 m	33	10	25	20	23	22	*Champ de force*
Très vieux	20 m, vol 100 m (déplorable), nage 20 m	35	10	27	22	25	24	Réduction des dégâts (15/+2)
Vénérable	20 m, vol 100 m (déplorable), nage 20 m	37	10	29	24	27	26	*Éclair multiple*
Dracosire	20 m, vol 100 m (déplorable), nage 20 m	39	10	31	24	27	26	Réduction des dégâts (20/+3)
Grand dracosire	20 m, vol 100 m (déplorable), nage 20 m	43	10	31	26	29	28	*Mot de pouvoir étourdissant*

T'ien lung (dragon céleste)

Dragon (esprit, air)
Milieu naturel/climat : montagnes chaudes
Organisation sociale : adolescent et jeune adulte : solitaire ou nichée (2-5) ; d'adulte à grand dracosire : solitaire.
Facteur de puissance : adolescent 10 ; jeune adulte 13 ; adulte 15 ; âge mûr 18 ; vieux 20 ; très vieux 21 ; vénérable 23 ; dracosire 24 ; grand dracosire 26.
Trésor : normal (x2)
Alignement : généralement loyal neutre
Puissance possible : adolescent 18-19 DV (G) ; jeune adulte 21-22 DV (TG) ; adulte 24-25 DV (TG) ; âge mûr 27-28 DV (TG) ; vieux 30-31 DV (Gig) ; très vieux 33-34 DV (Gig) ; vénérable 36-37 DV (Gig) ; dracosire 39-40 DV (C) ; grand dracosire 42 DV et plus (C)

Les t'ien lung font partie des « agents » préférés de la Hiérarchie Céleste et sont les maîtres de la société draconique. Ils sont honorables et pétris de noblesse, mais sont également sévères et impitoyables.

Le t'ien lung a un corps long et serpentin ; il s'enroule souvent sur lui-même lorsqu'il se déplace ou combat. Ses écailles sont d'une couleur dorée terne pendant l'adolescence, mais s'éclairent et deviennent d'un jaune, d'un orange ou d'un vert clair scintillant à l'âge adulte. Une crinière aux multiples nuances orne son cou et des moustaches tout aussi chamarrées décorent son museau et se dressent au-dessus de sa tête comme des bois. Une barbe dorée et fine pend sous son menton. Le dragon répand une odeur rappelant celle de la fleur de cerisier.

Les t'ien lung vivent dans de resplendissants châteaux situés dans les nuages et sur les plus hauts sommets des montagnes. Ils parlent le commun, le draconique, l'aérien et la langue des esprits.

Les t'ien lung adorent les opales et les perles et veillent avec bienveillance sur les humains qui leur offrent de telles friandises.

Combat

Quand cela est possible, les t'ien lung tentent de faire reculer les adversaires potentiels en utilisant leur puissant souffle - une fois. Si ces derniers passent outre, ils combattent avec férocité. Ils préfèrent combattre depuis les airs, tournoyant à distance autour de leurs adversaires tout en utilisant leur souffle, puis piquent sur eux pour des attaques au corps à corps.

Souffle (Sur) : les t'ien lung crachent un cône de feu.

Vol (Sur) : bien que dépourvus d'ailes, les t'ien lung peuvent voler magiquement grâce à une perle magique jaune encastrée dans leur cerveau. Si on l'extrait, elle perd ses pouvoirs magiques mais vaut quand même 1 000 po. Un t'ien lung peut s'arrêter ou recommencer de voler au titre d'une action libre.

Respiration aquatique (Ext) : les t'ien lung peuvent respirer indifféremment sous l'eau ou à l'air libre.

Contrôle du climat **(Mag) :** un t'ien lung peut utiliser ce pouvoir magique (catégorie d'âge x 2) fois par jour.

Autres pouvoirs magiques : trois fois/jour - *pyrotechnie, suggestion, tempête de feu* ; une fois/jour - *explosion de lumière, nuée de météores.*

Tun mi lung (dragon des tempêtes)

Dragon (esprit, eau)
Milieu naturel/climat : eaux chaudes (aquatique)
Organisation sociale : adolescent et jeune adulte : solitaire ou nichée (2-5) ; d'adulte à grand dracosire : solitaire.
Facteur de puissance : adolescent 9 ; jeune adulte 12 ; adulte 14 ; âge mûr 17 ; vieux 19 ; très vieux 20 ; vénérable 22 ; dracosire 23 ; grand dracosire 25
Trésor : normal (x2)
Alignement : généralement neutre mauvais
Puissance possible : adolescent 17-18 DV (G) ; jeune adulte 20-21 DV (TG) ; adulte 23-24 DV (TG) ; âge mûr 26-27 DV (TG) ; vieux 29-30 DV (Gig) ; très vieux 32-33 DV (Gig) ; vénérable 35-36 DV (Gig) ; dracosire 38-39 DV (Gig) ; grand dracosire 41 DV et plus (C)

Malveillants et indomptables, les tun mi lung sont chargés de libérer les tempêtes et les typhons - et ils mettent du cœur à l'ouvrage. Bien qu'ils ne soient censés déclencher la fureur des éléments que quand ils en reçoivent l'ordre, ils ignorent souvent les directives de la Hiérarchie Céleste et déclenchent une frénésie de destruction par pure malveillance. Quand cela se produit, seuls les t'ien lung peuvent les contenir.

Les tun mi lung ont un long corps sinueux couvert d'épaisses écailles de différentes couleurs, dont les plus répandues sont le turquoise, le rouge sombre et le violet. Ils ont de petits yeux sombres et brillants, une barbe filandreuse qui pend de leur menton et d'énormes mâchoires tapissées de crocs tranchants comme des rasoirs.

Les tun mi lung entretiennent des palais mirobolants au fond de l'océan, à l'écart des région qu'occupent des créatures marines plus pacifiques et moins sauvages. Ils passent peu de temps dans ces repaires toutefois, préférant rôder le long des côtes et tournoyer dans le ciel au-dessus de l'océan à la recherche d'occasions pour libérer leurs élans destructeurs. Les tun mi lung parlent le commun, le draconique et l'aquatique.

S'agissant de leur nourriture, les tun mi lung sont les moins regardants de tous les dragons asiatiques, mangeant indistinctement des pierres précieuses, du poissons ou des navires retournés.

Combat

Contrairement à la plupart des dragons asiatiques, les tun mi lung ne rechignent pas le moins du monde à se battre en libérant si possible un *vent divin* avant, si nécessaire, de laisser voler les *éclairs.* Mais ils n'aiment rien de plus que de démembrer leurs adversaires de leurs crocs et de leurs griffes.

Vol (Sur) : bien que dépourvus d'ailes, les tun mi lung peuvent voler magiquement grâce à une perle magique noire encastrée dans leur cerveau. Si on l'extrait, elle perd ses pouvoirs magiques mais vaut quand même 1 000 po. Un tun mi lung peut s'arrêter ou recommencer de voler au titre d'une action libre.

Respiration aquatique (Ext) : les tun mi lung peuvent respirer indifféremment sous l'eau ou à l'air libre.

Immunité à l'eau et à l'air (Ext) : les tun mi lung sont immunisés contre toutes les attaques à base d'air ou d'eau.

Vent divin **(Mag) :** un tun mi lung peut, une fois par semaine, invoquer un *vent divin* qui a la force d'un ouragan (cf. table 3-17 du *GdM*, p. 87). Le vent s'abat sur une zone d'un rayon de (catégorie d'âge x 7,5) km et dont le centre est le dragon. Ce pouvoir dure 6d4 heures.

Autres pouvoirs magiques : trois fois/jour - *éclair, ténèbres* ; une fois/jour - *champ de force, éclair multiple, mot de pouvoir étourdissant.*

Esprit de la nature

Les esprits de la nature personnifient l'essence de certaines plantes et de certains lieux et objets naturels de la même façon, en gros, que les élémentaires incarnent les énergies élémentaires. Comme ces derniers, les esprits de la nature peuvent être violents et dangereux – mais sont d'habitude, et en même temps, sages et intelligents et les personnages qui les traiteront avec respect peuvent obtenir leur aide.

L'énergie vitale d'un esprit de la nature est liée à un élément naturel – un rocher, un arbre, un ruisseau, un lac, une rivière, une montagne ou une île, par exemple. Un esprit de la nature s'éloigne rarement de cet élément ou de cet endroit sur le plan Matériel ou le royaume des esprits. Sous sa forme naturelle, que l'on voit rarement dans le royaume des esprits, un esprit de la nature ressemble à l'élément auquel il est associé. On rencontre le plus souvent ses esprits sous la forme d'un être humain très attirant.

Les esprits de la nature parlent le commun et la langue des esprits.

	Esprit de la nature (petit) Fée de taille P (esprit)	Esprit de la nature (moyen) Fée de taille M (esprit)	Esprit de la nature (grand) Fée de taille G (esprit)
Dés de vie :	2d6 (7 pv)	4d6 (14 pv)	8d6+8 (36 pv)
Initiative :	+3 (Dex)	+7 (+3 Dex, +4 Science de l'initiative)	+6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement :	10 m	10 m	10 m
CA :	14 (+1 taille, +3 Dex)	13 (+3 Dex)	18 (-1 taille, +2 Dex, +7 naturelle)
Attaques :	coup (+0 corps à corps)	coup (+2 corps à corps)	2 coups (+5 corps à corps)
Dégâts :	coup 1d2-2	coup 1d3	coup 1d4+2
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m / 1,50 m	1,50 m x 1,50 m / 1,50 m	1,50 m x 1,50 m / 3 m
Attaques spéciales :	pouvoirs magiques	pouvoirs magiques	pouvoirs magiques
Particularités :	connaissance du terrain, RM 12, symbiose	connaissance du terrain, RM 14, symbiose	connaissance du terrain, immunité à la magie, réduction des dégâts 15/+1, RM 16, symbiose
Jets de sauvegarde :	Réf +6, Vig +0, Vol +3	Réf +7, Vig +1, Vol +7	Réf +8, Vig +3, Vol +10
Caractéristiques :	For 6, Dex 17, Con 10, Int 9, Sag 10, Cha 11	For 10, Dex 17, Con 11, Int 14, Sag 16, Cha 17	For 14, Dex 15, Con 12, Int 17, Sag 18, Cha 19
Compétences :	Déplacement silencieux +6, Détection +5, Discrétion +10, Empathie avec les animaux +5, Perception auditive +5, Psychologie +5, Sens de la nature +5	Déplacement silencieux +9, Détection +12, Discrétion +10, Empathie avec les animaux +10, Perception auditive +12, Psychologie +10, Sens de la nature +10	Empathie avec les animaux +14, Déplacement silencieux +8, Détection +16, Discrétion +5, Perception auditive +16, Psychologie +14, Sens de la nature + 14
Dons :	Esquive	Esquive, Science de l'initiative, Vigilance	Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance
Milieu naturel/climat :	terre ferme	terre ferme	terre ferme
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	1	3	5
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	d'habitude neutre	d'habitude neutre	d'habitude neutre
Puissance possible :	3 DV (P)	5-7 DV (M)	9-15 DV (G) ; 16-24 DV (TG)

COMBAT

Un esprit de la nature a deux aspects – un bon et un mauvais. Le premier le pousse à être aimable et serviable, le second le rend sauvage et cruel. La plupart du temps, ces deux aspects coexistent au sein d'une tension harmonieuse, aucun des deux ne prenant le pas sur l'autre. Mais les sorts et les sacrifices peuvent parfois encourager un de ces deux aspects à prendre l'ascendant sur l'autre. Quand c'est l'aspect mauvais, l'esprit de la nature attaque quiconque pénètre sur son territoire ou menace l'élément ou le lieu source de son énergie vitale. Il attaque alors avec ses mains ou tout autre appendice. Tous les esprits de la nature ont certains pouvoirs en commun.

Pouvoirs magiques : à volonté – *changement de plan* (entre le plan Matériel et le royaume des esprits), *détection de la magie, détection du Bien, détection du Mal, invisibilité, métamorphose.* La créature utilise ces pouvoirs comme un ensorceleur du (DV de la créature) niveau lancerait les sorts du même nom (jet de sauvegarde contre un DD du 10 + modificateur de Charisme + niveau du sort).

Connaissance du terrain (Ext) : un esprit de la nature connaît comme sa poche la région où il vit. Un esprit de la nature a automatiquement accès aux informations obtenues grâce au sort *communion avec la nature*, effectif dans une zone ayant un rayon de (DV x 1,5) km.

Symbiose (Sur) : chaque esprit de la nature est lié d'une façon mystique à un élément naturel – les petits à une branche, une petite pierre ou un ruisseau ; les esprits moyens à un arbre, une fleur, un rocher ou un bosquet de bambou ; les grands, à une montagne, un roc, un vieil arbre ou un îlot. L'esprit de la nature ne peut s'éloigner de plus de 300 m de cet élément. S'il s'y risque néanmoins, il tombe malade et meurt dans les 4d6 heures. Si l'élément auquel il est lié est détruit, l'esprit de la nature meurt également.

ESPRITS DE LA NATURE (PETITS)

Ce type de créatures regroupe les esprits des brindilles, de petites pierres et des ruisseaux. On les rencontre le plus souvent sous la forme d'un petit enfant. Leur aspect mauvais les pousse souvent à faire des mauvais tours agaçants ou taquins. Ils ne disposent pas d'attaques spéciales ou de pouvoirs autres que ceux communs à tous les esprits de la nature.

ESPRITS DE LA NATURE (MOYENS)

Il s'agit du type le plus courant d'esprits de la nature. Ce sont les manifestations d'arbres, de fleurs, de rochers et de bosquets de bambou. Il prennent d'ordinaire la forme d'un être humain attirant et épousent souvent des mortels (leurs enfants sont des semi-esprits). Ils ne disposent pas d'attaques spéciales ou de pouvoirs autres que ceux communs à tous les esprits de la nature.

ESPRITS DE LA NATURE (GRANDS)

Ce type de créatures – qui habitent les montagnes, les rocs, les vieux arbres et les îlots – sont les plus puissants de leur race. Ils sont plus hautains et irritables que les autres. Les hommes font souvent des efforts considérables pour éviter de les énerver, leur faisant des offrandes fréquentes et consultant les chamans avant de se lancer dans une entreprise qui pourrait les mettre en colère.

COMBAT

Les grands esprits de la nature ont accès à des pouvoirs en relation avec leur statut.

Pouvoirs magiques : en plus des pouvoirs communs à tous les esprits de la nature, les grands esprits de la nature peuvent utiliser

cinq fois par jour le pouvoir *changement de forme*. Il peuvent également utiliser n'importe quel sort de wu jen associé à l'élément le plus en rapport avec leur essence. Ainsi, un esprit de la montagne pourra utiliser n'importe quel sort de la terre et l'esprit d'une île, ceux de l'eau. Un grand esprit de la nature peut utiliser n'importe quel sort donné une fois par jour.

Immunité à la magie : les grands esprits de la nature sont insensibles aux attaques magiques basées sur l'élément qu'ils personnifient. Chaque esprit de la nature est immunisé contre un type d'énergie en rapport avec son environnement : feu, froid, son, acide, électricité. Par exemple, les esprits des volcans sont immunisés contre les effets du feu.

ESPRIT MILLE-PATTES



Esprit mille-pattes

Un mille-pattes gigantesque et monstrueux est déjà bien assez effrayant en soi ; ajoutez-lui une tête à neuf yeux, un nuage noir de poison et une mission divine consistant à punir l'injuste et vous aurez sous les yeux une créature de cauchemar : l'esprit mille-pattes.

Les esprits mille-pattes sont des métamorphes venimeux qui très souvent sont chargés d'exécuter les châtiments décidés par des esprits plus puissants. Sous leur forme naturelle, ils ressemblent à des mille-pattes gigantesques, mesurant généralement 1,20 m pour les plus grands, 0,30 m pour les moyens et 0,18 m pour les petits. Leur corps est constitué de segments verts, écarlates et argentés ; ils ont évidemment de nombreuses pattes et deux antennes. Leur tête est vaguement humaine d'apparence : crâne rasé, moustaches fournies et neuf yeux implantés à intervalle régulier sur tout le crâne.

Les esprits mille-pattes parlent le commun et la langue des esprits.

COMBAT

Tous les esprits mille-pattes ont certaines caractéristiques communes. Au corps à corps, ils attaquent en mordant ou avec leur dard (sous leur forme de scorpion). Ils utilisent leur nuage de brouillard noir pour affaiblir leurs ennemis avant de les mordre ; s'ils sont en grave danger, ils se servent uniquement de leur nuage.

Brume noire (Sur) : un esprit mille-pattes peut, au titre d'une action simple, exhaler un nuage empoisonné de brouillard noir qui se répandra autour de lui dans un rayon variant selon la taille de la créature (cf. p. 164). L'esprit est évidement insensible aux effets de ce nuage. Toute créature entrant en contact avec le nuage doit réussir un jet de Vigueur (DD fonction de la taille de l'esprit) si elle ne

	Esprit mille-pattes, petit Extérieur de taille Min (esprit)	Esprit mille-pattes, moyen Extérieur de taille TP (esprit)	Esprit mille-pattes, grand Extérieur de taille P (esprit)
Dés de vie :	1d8+1 (5 pv)	3d8+3 (16 pv)	5d8+5 (27 pv)
Initiative :	+4 (Dex)	+3 (Dex)	+2 (Dex)
Vitesse de déplacement :	6,5 m (mille-pattes), 3 m (crapaud)	10 m (mille-pattes), 6,5 m (serpent, crapaud)	16 m (mille-pattes, araignée), 13 m (serpent), 10 m (scorpion), 6,5 m (crapaud)
CA :	19 (+4 taille, +4 Dex, +1 naturelle)	17 (+2 taille, +3 Dex, +2 naturelle)	16 (+1 taille, +2 Dex, +3 naturelle)
Attaques :	morsure (+9 corps à corps)	morsure (+8 corps à corps)	morsure (+8 corps à corps) ou dard (+8 corps à corps)
Dégâts :	morsure 1d2-2	morsure 1d3-1	morsure 1d4 ou dard 1d4
Espace occupé/allonge :	0,30 m x 0,30 m / 0	0,75 m x 0,75 m / 0	1,5 m x 1,5 m / 1,5 m
Attaques spéciales :	brume noire	brume noire	brume noire
Particularités :	immunité au poison, RM 10, transformation	immunité au poison, RM 11, transformation	immunité au poison, RM 12, transformation
Jets de sauvegarde :	Réf +6, Vig +3, Vol +0	Réf +6, Vig +4, Vol +2	Réf +6, Vig +5, Vol +5
Caractéristiques :	For 6, Dex 19, Con 12, Int 5, Sag 6, Cha 5	For 8, Dex 17, Con 12, Int 7, Sag 8, Cha 7	For 10, Dex 15, Con 12, Int 11, Sag 12, Cha 11
Compétences :	Déplacement silencieux +7, Discrétion +18	Déplacement silencieux +9, Discrétion +17, Intimidation +5	Déplacement silencieux +10, Détection +9, Discrétion +14, Évasion +10, Intimidation +8
Dons :	Botte secrète (morsure)	Botte secrète (morsure)	Botte secrète (morsure, dard)
Milieu naturel/climat :	régions tempérées ou chaudes	régions tempérées ou chaudes	régions tempérées ou chaudes
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	1/2	1	2
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Puissance possible :	2 DV (Min)	4 DV (TP)	6-9 DV (P) ; 9-15 DV (M)

veut pas subir les effets du nuage, qui dépendent de la forme de l'esprit.

Araignée : effets initial et secondaire : perte temporaire de 1d4 points de Dex ;

Crapaud : effet initial - 0 ; effet secondaires - inconscience [1d3 heure(s)] ;

Mille-pattes : effet initial - paralysie (2d6 minutes) ; effet secondaire - 0 ;

Scorpion : effet initial - vision troublée (tous les adversaires bénéficient des effets du sort *flou* : 20% de chance de rater pendant 2d6 minutes) ; effet secondaire - 0 ;

Serpent : effets initial et secondaire : perte temporaire de 1d4 points de Con.

Le nuage de brume noire empêche de voir quoi que ce soit, y compris par vision dans le noir, dans un rayon de 1,5 m. Les créatures qui se trouvent à moins de 1,5 m d'un ennemi bénéficient d'un camouflage partiel : les attaques de cet ennemi ont donc 20% de rater. Les créatures se tenant plus loin sont complètement camouflées (l'ennemi a 50% de chances de rater) et les assaillants ne peuvent se servir de leur vision pour localiser leur cible. Les esprits mille-pattes n'ont aucun avantage visuel à l'intérieur du nuage. Le nuage se dissipe au bout de 1d4 rounds.

Petit esprit mille-pattes

Brume noire (Sur) : le nuage exhalé par cette créature a un rayon de 1,5 m et le DD du jet de sauvegarde contre ses effets est de 11.

Transformation (Ext) : un petit esprit mille-pattes peut prendre deux formes différentes : mille-pattes et crapaud. Changer de forme requiert une action complexe.

Esprit mille pattes moyen

Brume noire (Sur) : le nuage exhalé par cette créature a un rayon de 3 m et le DD du jet de sauvegarde contre ses effets est de 12.

Transformation (Ext) : un esprit mille-pattes peut prendre trois formes différentes : mille-pattes, crapaud et serpent. Changer de forme requiert une action complexe.

Grand esprit mille-pattes

Brume noire (Sur) : le nuage exhalé par cette créature a un rayon de 4,5 m et le DD du jet de sauvegarde contre ses effets est de 13.

Transformation (Ext) : un grand esprit mille-pattes peut prendre cinq formes différentes : mille-pattes, crapaud, serpent, scorpion et araignée. Quelle que soit sa forme, il a la même taille, les mêmes couleurs et les mêmes caractéristiques (sauf sa vitesse et les effets du nuage, ainsi qu'indiqué plus haut). Changer de forme requiert une action complexe.

Fantôme

Dans les univers décrits dans ce supplément, les fantômes (yorei) ont le sous-type esprit. Un fantôme, quelle que soit sa forme, ne peut traverser le jade ou le cristal, ni soulever des objets faits dans ces matériaux. Le *MdM* décrit nombre de pouvoirs courants chez les fantômes, dont corruption, lamentation d'épouvante et regard corrupteur. Certains fantômes décrits dans ce supplément possèdent des pouvoirs inhabituels, détaillés ci-dessous, qui n'y sont pas décrits.

Attaques spéciales : si une attaque spéciale permet un jet de sauvegarde, son DD est de (10 + DV/2 + modificateur de Cha du fantôme).

Maladie (Sur) : beaucoup d'esprits transmettent des maladies aux personnes qu'ils possèdent. Les fantômes qui ont ce pouvoir ont le pouvoir de possession, mais quand ils possèdent un personnage, ils ne le contrôlent pas. À la place, ils transmettent une maladie (n'importe laquelle parmi celles décrites dans le *GdM*) qui ne peut être guérie avant que l'esprit ne soit chassé du corps de sa victime.

Absorption d'énergie (Sur) : certains fantômes absorbent l'énergie vitale de leur victime, tout comme d'autres morts-vivants tels les vampires ou les âmes-en-peine. S'il réussit son jet d'attaque de contact, le fantôme inflige un ou deux niveaux négatifs à sa victime.

Fou rire (Sur) : le fantôme peut, au titre d'une action simple, rire. Toutes les créatures vivantes présentes dans une zone de 6 m de rayon doivent réussir un jet de Volonté ou subir une perte temporaire de 2d6 points d'Int et de 2d6 points de Sag.

Contact vampirique (Sur) : le contact d'un fantôme agit comme le sort *baiser du vampire* et occasionne 1d6 points de dégâts / deux DV et donne au fantôme autant de pv temporaires. Ces points supplémentaires durent une heure.

Dépérissement (Sur) : s'il réussit son attaque, le contact d'un fantôme agit comme le sort *dépérissement* (cf. ch. 7) et fait subir une perte temporaire de 1d4 points de For et de 1d4 points de Con ; sur un coup critique, cette perte de points de caractéristique devient permanente. Un jet de Vigueur annule l'effet de ce pouvoir.

Pouvoirs spéciaux : certains fantômes décrits dans ce supplément ont, en outre, des moyens de défense supérieurs à ceux qui sont courants chez les morts-vivants et les créatures intangibles et plus puissants que ceux décrits dans le *MdM*. Ces moyens peuvent inclure un ou plusieurs de ceux figurant ci-dessous :

Résistance à la magie (Ext) : certains fantômes ont une RM égale à leur DV + 12.

Résistances ou immunités (Ext) : les fantômes sont parfois immunisés ou résistants à une ou plusieurs formes d'énergie, y compris le froid, l'acide, le feu et l'électricité.

Fantômes asiatiques courants

Akikage : l'akikage est l'esprit mort-vivant d'un assassin ninja mort en traquant une victime importante. De son vivant, le ninja était obsédé par le sens du devoir et de la discipline et cette obsession l'empêche de trouver le repos dans la mort tant qu'il n'aura pas exécuté sa dernière mission. La créature conserve ses caractéristiques de classe, comprenant d'ordinaire des attaques multiples à mains nues de moine et un coup mortel d'assassin. De surcroît, il dispose des attaques spéciales manifestation et contact vampirique et des pouvoirs spéciaux reconstitution, résistance au renvoi des morts-vivants et immunité au froid. La seule façon de détruire un akikage une bonne fois pour toutes consiste à tuer ou à laisser tuer sa dernière victime désignée. Ou à parvenir à faire croire au fantôme qu'elle est morte.

Chu-u : le chu-u, ou fantôme cul-de-jatte, est l'esprit tourmenté d'un mortel qui n'a jamais été assez bon pour en être récompensé, ni suffisamment mauvais pour subir un châtiment après sa mort. Il erre donc sur terre, tirant son corps au moyen de ses bras dans une souffrance agonisante en tâchant de convaincre quelqu'un de témoigner en sa faveur devant les juges des morts afin qu'ils le laissent entrer dans le royaume des esprits. Quand il rencontre des témoins probables, il les supplie d'écouter l'histoire de sa vie. S'ils refusent d'écouter, l'interrompent (le récit dure habituellement 2d4 heures), l'attaquent ou refusent d'intercéder en sa faveur après l'avoir écouté, le chu-u jure de se venger et disparaît. Sa vengeance peut prendre des années à se matérialiser, mais un chu-u n'oublie jamais une personne qui l'a trompé.

Un chu-u peut utiliser à volonté *lumière spectrale* (cf. ch. 7) comme pouvoir magique. En outre, il a le pouvoir spécial contact vampirique (cf. ci-dessus) et l'attaque spéciale manifestation décrite p. 215 du *MdM*.

Con-tinh : le malveillant con-tinh est l'esprit d'une jeune fille morte avant son heure – d'ordinaire à la suite d'une liaison amoureuse illicite qui a provoqué son meurtre. L'esprit a la même apparence que la jeune fille, parée cependant des atours d'une princesse et portant un grand éventail et un panier de fruits. Il est souvent accompagné d'un couple de colombes ou de grues, qui lui servent de familiers, comme s'il était un magicien ou un ensorceleur du (DV) niveau. L'esprit possède les pouvoirs spéciaux fou rire et possession.

Un con-tinh est lié à un arbre fruitier unique et transporte les fruits de cet arbre dans son panier. Il ne peut s'éloigner de plus de 30 m de cet arbre, ni utiliser son pouvoir de possession à l'encontre de victimes au-delà de cette distance. Si l'arbre est détruit (abattu, brûlé ou s'il pourrit magiquement), le con-tinh est détruit sur-le-champ.

Fantôme pendu : ceux qui se suicident sont condamnés à devenir des fantômes, leur esprit restant sur le plan Matériel jusqu'à ce qu'ils convainquent une autre personne de se suicider. Les fantômes pendus utilisent leurs pouvoirs d'illusion pour tenter les personnes déjà fragilisées en leur montrant à quel point une mort rapide peut résoudre leurs problèmes. Un fantôme pendu peut utiliser les pouvoirs magiques *cauchemar, image silencieuse* et *image programmée* à volonté. Le fantôme pendu n'a pas le pouvoir de forcer quelqu'un à se suicider.

Les fantômes pendus disposent des attaques spéciales lamentation d'épouvante, manifestation et regard corrupteur décrites p. 215 du *MdM*.

Kuei : le kuei, ou phii ha, est l'esprit d'un humanoïde tué sans avoir été vengé ou sans avoir pu accomplir une dernière tâche. Il a l'attaque spéciale possession.

Ubume : les « femmes en pleurs » sont les esprits des femmes qui sont mortes enceintes ou en couches : ni l'enfant ni sa mère ne peuvent rejoindre l'au-delà tant que l'enfant n'est pas « né ». L'ubume prend l'apparence d'une femme en pleurs vêtue de blanc ; ses cheveux, très longs, flottent autour d'elle comme sous l'effet d'un vent violent soufflant. On les rencontre souvent en bord de route où elles demandent à ceux qui passent de tenir leur enfant. Si une personne refuse, l'ubume se met à crier et son apparence change en une vision d'horreur, avec les effets du pouvoir spécial aspect terrifiant décrit dans le *MdM*. Si un personnage accepte de prendre l'enfant, ce dernier grossit de plus en plus, forçant le personnage à réussir trois jets de Force (DD 10, 15 et 20). En cas d'échec, le personnage laisse accidentellement tomber l'enfant étrangement lourd, provoquant les cris et la transformation de l'ubume. Si le personnage réussit ses trois jets, il se retrouve avec un nouveau-né dans les bras et l'ubume rejoint l'au-delà. D'ordinaire, elle récompense le personnage concerné avant de disparaître.

GAKI

Les gaki sont des esprits morts-vivants mineurs, ceux de mortels mauvais qui reviennent dans le monde des vivants sous la forme de monstres horribles comme châtiment de leurs fautes. Il existe quatre types de gaki : les jiki-ketsu-gaki (vampires), les jiki-niku-gaki (goules), les shikki-gaki (porteurs de maladies) et les shinen-gaki (du feu). Bien que leur apparence et leurs caractéristiques diffèrent, ils sont tous dangereusement malveillant et ont en commun une faim insatiable.

Les gaki parlent les langues qu'ils connaissaient de leur vivant (au minimum, le commun). À l'exception des jiki-ketsu-gaki, toutefois, les gaki communiquent au moyen de grognements et de gémissements.

COMBAT

Malgré leurs différences, tous les types de gaki ont certaines caractéristiques en commun.

CARACTÉRISTIQUES DES GAKI

Pouvoirs magiques : à volonté - *invisibilité* ; trois fois/jour - *passe-muraille*. Un gaki utilise ces pouvoirs comme un ensorceleur du (DV du gaki concerné) niveau lancerait les sorts du même nom (jet de sauvegarde contre un DD 10 + modificateur de Cha + niveau du sort).

Mort-vivant : immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristique et les dégâts excessifs.

Vol (Sur) : un gaki peut arrêter ou recommencer à voler au titre d'une action libre.

Transformation (Sur) : tous les gaki peuvent se transformer en insecte. Sous cette forme leurs caractéristiques sont : mort vivant de taille I ; Init +1 ou +5 (pour les jiki-ketsu-gaki et les shikki-gaki) ; vitesse de déplacement en vol : comme le gaki concerné ; att. – ; jet de Réf +2 ou +3 (pour les jiki-ketsu-gaki) ; For 1 ; Dex 13 ; Con –.

JIKI-NIKU-GAKI

Ces gaki sont les esprits corrompus d'humanoïdes qui ont fait preuve d'une avarice démesurée au cours de leurs vies antérieures. Marchands cupides, usuriers et profiteurs deviennent souvent ces créatures monstrueuses proches des goules. Un jiki-niku-gaki ressemble à un jiki-ketsu-gaki, mais sa peau est pâle, sèche et part en lambeaux. Ces créatures se nourrissent de chair humaine.

COMBAT

Les jiki-niku-gaki se servent de leurs griffes tranchantes et de leurs crocs pour attaquer et tentent de tuer leur victime aussi vite que possible. Ils emmènent les cadavres dans des lieux isolés et sauvages pour les dévorer, quittant si possible le lieu du combat avec leur proie. Ces créatures abominables préfèrent tendre des embuscades à leurs victimes à la faveur de la nuit, mais leur appétit insatiable les force à attaquer tout adversaire qu'elles croisent, sans considération des circonstances.

SHIKKI-GAKI

La plupart des shikki-gaki sont les esprits corrompus de guérisseurs irresponsables ou de serviteurs négligents. Certains d'entre eux étaient autrefois des esprits de la nature de taille P habitant les champignons ou autres parasites fongiques poussant sur le tronc d'arbres en décomposition. Ces esprits de la nature ont totalement succombé à leurs aspects malfaisants, manifestant un goût pour les rouges-gorges bleus ou les papillons.

Un shikki-gaki est un humanoïde osseux à la peau piquetée et en décomposition : il a les traits d'un jikki-niku-gaki et des dents épointées et pourries.

COMBAT

Comme les jiki-niku-gaki, les shikki-gaki attaquent sans réfléchir et avec une grande férocité, mus par leur faim de chair humaine.

Maladie (Sur) : fièvre gaki – griffes, jet de Vig (DD 20) ; incubation : deux heures ; dégâts : perte temporaire de 1d6 points de Con. Contrairement aux maladies naturelles, la fièvre gaki ne baisse pas tant que la valeur de Con de la victime n'a pas atteint 0 (et succombe) ou n'a pas bénéficié du sort *guérison des maladies* ou un équivalent magique (cf. *GdM*, p. 76).

Forme fongique (Sur) : les shikki-gaki qui sont des esprits de la nature transformés passent la journée sous la forme d'un énorme champignon (30 cm de haut), dans une grotte ou tout autre endroit sombre où il dort toute la journée en ronflant bruyamment. Sous sa forme fongique, le shikki-gaki ne peut se déplacer, attaquer ou réagir d'aucune façon et est sensible aux formes d'attaque qui affectent normalement les gaki. En outre, il peut être détruit, sous cette forme, si on l'asperge d'une louche de soupe chaude ou d'eau salée.

SHINEN-GAKI

Souvent créé à partir de l'esprit d'un soldat lâche ou ayant trahi, un shinen-gaki est un esprit d'un humanoïde méchant. Il ressemble à un boule de feu planant, d'habitude d'un rouge, d'un jaune, d'un bleu ou d'un blanc vif. Un point noir près du centre de la surface de la boule de feu fait usage d'yeux, mais la créature n'a aucun autre trait distinctif. Le gaki brûle et consume toute créature vivante dont il croise la route.

COMBAT

C'est plus souvent la nuit qu'on rencontre les shinen-gaki, sur des routes peu fréquentées ou dans les bois. L'étrange lumière qu'ils émettent attire les victimes curieuses. Quand une

	Jiki-niku-gaki	Shikki-gaki
	Mort-vivant de taille M (esprit)	**Mort-vivant de taille M (esprit)**
Dés de vie :	3d12 (19 pv)	5d12 (32 pv)
Initiative :	+0	+4 (Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement :	10 m ; vol 6,5 m (moyenne)	10 m ; vol 6,5 m (moyenne)
CA :	14 (+4 naturelle)	16 (+6 naturelle)
Attaques :	2 griffes (+2 corps à corps) ; morsure (+0 corps à corps)	2 griffes (+3 corps à corps)
Dégâts :	griffes 1d4+1 ; morsure 1d6	griffes, 1d4+1 plus maladie
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m / 1,50 m	1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Attaques spéciales :	–	maladie
Particularités :	guérison accélérée 2, mort-vivant, particularités des gaki	forme fongique, guérison accélérée 3, mort-vivant, particularités des gaki, réduction des dégâts 15/+1
Jets de sauvegarde :	Réf +1, Vig +1, Vol +3	Réf +1, Vig +1, Vol +4
Caractéristiques :	For 13, Dex 10, Con –, Int 6, Sag 11, Cha 14	For 12, Dex 10, Con –, Int 6, Sag 11, Cha 10
Compétences :	Déplacement silencieux +4, Détection +3, Discrétion +4, Évasion +4, Fouille +2, Perception auditive +3	Déplacement silencieux +6, Détection +7, Discrétion +5, Fouille +3, Perception auditive +7
Dons :	Attaques multiples	Science de l'initiative, Vigilance
Milieu naturel/climat :	terre ferme	terre ferme
Organisation sociale :	solitaire ou bande (2-4)	solitaire
Facteur de puissance :	1	4
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais
Puissance possible :	4-9 DV (M)	6-15 DV (M)

	Shinen-gaki	Jiki-ketsu-gaki
	Mort-vivant de taille M (Feu, esprit)	**Mort-vivant de taille M (esprit)**
Dés de vie :	4d12 (26 pv)	8d12 (52 pv)
Initiative :	+2 (Dex)	+4 (Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement :	vol 13 m (moyenne)	10 m ; vol 6,5 m (moyenne)
CA :	20 (+2 Dex, +8 naturelle)	18 (+8 naturelle)
Attaques :	appendice (+4 corps à corps)	morsure (+6 corps à corps) ; 2 griffes (+4 corps à corps)
Dégâts :	appendice 1d6 et 1d6 dus au feu	morsure 1d6 ; griffes 1d4+1
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m / 1,50 m	1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Attaques spéciales :	départ de feu	absorption de sang, fixation, *hypnose*
Particularités :	créature du Feu, guérison accélérée 4, mort-vivant, particularités des gaki, réduction des dégâts 15/+1	guérison accélérée 5, immunité au feu et au froid, mort-vivant, particularités des gaki, réduction des dégâts 15/+2
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +1, Vol +5	Réf +2, Vig +2, Vol +7
Caractéristiques :	For 10, Dex 14, Con -, Int 8, Sag 13, Cha 12	For 14, Dex 10, Con -, Int 12, Sag 13, Cha 15
Compétences :	Détection +7, Fouille +5, Intimidation +7, Perception auditive +7, Psychologie +7	Déplacement silencieux +10, Détection +12, Discrétion +10, Perception auditive +13, Représentation +12
Dons :	Botte secrète (appendice)	Attaques multiples, Science de l'initiative, Vigilance
Milieu naturel/climat :	terre ferme	terre ferme
Organisation sociale :	solitaire ou groupe (2-4)	solitaire
Facteur de puissance :	4	6
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais
Puissance possible :	5-12 DV (M)	9-24 DV (M)

victime s'approche, le shinen-gaki enflamme la zone environnante afin de tenter d'emprisonner sa victime dans un cercle de flammes.

Départ de feu (Ext) : ceux qui sont touchés par l'attaque par appendice d'un shinen-gaki doivent réussir un jet de Réflexes (DD 13) pour ne pas prendre feu. Les flammes brûlent pendant 1d4 rounds (cf. *GdM*, p. 86). Une créature en feu peut utiliser une action de mouvement pour éteindre les flammes.

Les créatures qui touchent un shinen-gaki avec une arme naturelle ou à mains nues subissent des dégâts dus au feu comme si elles étaient touchées par l'attaque du gaki et prennent feu, sauf à réussir un jet de Réflexes.

Créature du Feu (Ext) : immunisée contre le feu, le froid lui inflige des dégâts doublés sauf à réussir un jet de sauvegarde.

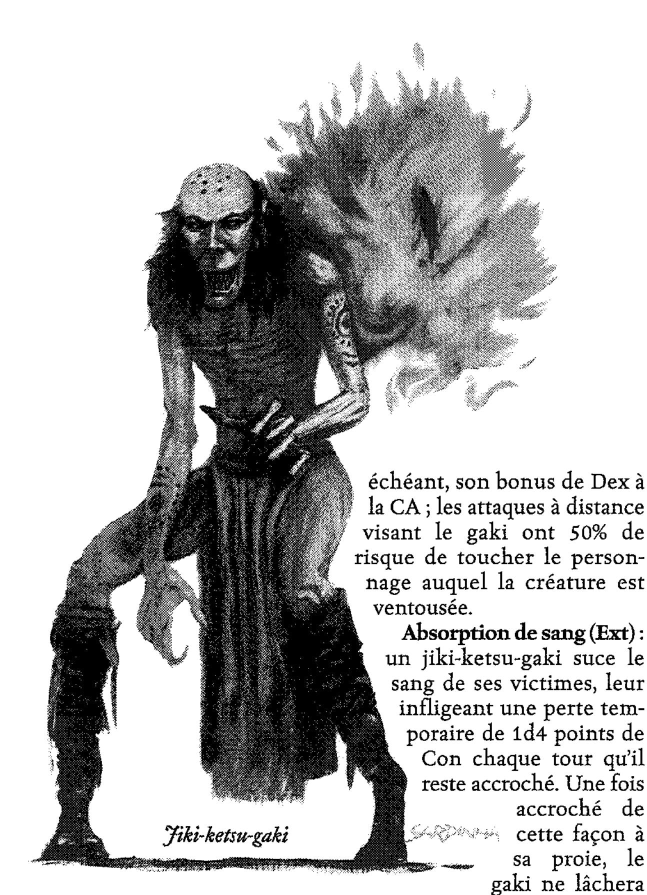
JIKI-KETSU-GAKI

Ces gaki sont les esprits de chamans, moines ou autres hommes de foi corrompus qui se sont rendus coupables d'hérésie au cours de leur vie. Ce sont des humanoïdes émaciés à la peau sombre et graisseuse dotés de griffes jaunes et tranchantes, des mains crochues et d'yeux injectés de sang et enfoncés. Ce sont les gaki les plus intelligents et les plus bavards – de fait, ils parlent normalement. Ils se nourrissent de sang humain.

COMBAT

Les jiki-ketsu-gaki attaquent avec leurs mains griffues et leurs dents acérées, espérant boire le sang du maximum de proies possible.

Fixation (Ext) : si un jiki-ketsu-gaki touche avec son attaque de morsure, il reste accroché au corps de sa proie. Un gaki ainsi accroché est considéré comme luttant et perdra donc, le cas



Jiki-ketsu-gaki

échéant, son bonus de Dex à la CA ; les attaques à distance visant le gaki ont 50% de risque de toucher le personnage auquel la créature est ventousée.

Absorption de sang (Ext) : un jiki-ketsu-gaki suce le sang de ses victimes, leur infligeant une perte temporaire de 1d4 points de Con chaque tour qu'il reste accroché. Une fois accroché de cette façon à sa proie, le gaki ne lâchera prise que s'il est détruit ou si sa victime meurt.

Hypnose **(Mag) :** un jiki-ketsu-gaki se déplace souvent avec un biwa, un instrument à cordes ressemblant à un luth. Il peut l'utiliser pour fasciner au moyen de la musique émise les créatures présentes dans un rayon de 10 m – elles se comporteront comme sous l'effet du sort *hypnose*. La créature visée, si elle n'a pas besoin de voir le gaki (le monstre joue souvent en étant invisible), doit pouvoir entendre la musique émise. Le gaki fait un jet de Représentation ; la cible peut combattre l'effet hypnotique en réussissant un jet de Volonté contre un DD supérieur ou égal au résultat du jet du gaki. Si une créature réussit son jet de sauvegarde, le gaki ne peut plus tenter de l'hypnotiser pendant vingt-quatre heures. Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde s'immobilisent, le regard vide, et écoutent la musique tant que le gaki joue et reste concentré, plus deux rounds supplémentaires après la fin de la mélodie. Les créatures hypnotisées subissent un malus de –4 à leurs jets de Perception auditive et de Détection ; toute menace potentielle permet à la créature hypnotisée de faire un second jet de sauvegarde contre un nouveau jet de Représentation. Toute menace évidente rompt l'effet de ce pouvoir. Il s'agit d'un pouvoir magique de coercition mental.

HANNYA

Humanoïde monstrueux de taille M
Dés de vie : 8d8+8 (44 pv)
Initiative : +2 (Dex)
Vitesse de déplacement : 6 m
CA : 17 (+2 Dex, +5 naturelle)
Attaques : 2 griffes (+9 corps à corps) ; morsure (+4 corps à corps)
Dégâts : griffes 1d4+1 ; morsure 1d4
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Attaques spéciales : constriction, étreinte, pouvoirs magiques, *suggestion*
Particularités : aversion aux violettes, RM 14
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +3, Vol +6
Caractéristiques : For 12, Dex 15, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 13
Compétences : Détection +3, Discrétion +13, Perception auditive +12
Dons : Combat en aveugle, Vigilance

Milieu naturel/climat : terre ferme
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)
Facteur de puissance : 4
Trésor : normal
Alignement : toujours chaotique mauvais
Puissance possible : selon la classe de personnage

Cousins éloignés des guenaudes du *MdM*, les hannya sont des femmes shugenja, wu jen, ensorceleuses ou chamans qui ont fait un pacte impie avec un sombre esprit pour accomplir leur transformation permanente.

La partie supérieure du corps d'une hannya est celle d'une femme assez âgée, dotée d'un long nez crochu, d'une langue bifide et serpentine, des petits yeux noirs et brillants recouverts d'une membrane laiteuse. Son corps est maigre et osseux et sa chair d'un vert maladif. Sa bouche est hérissée de dents jaunes et tranchantes. Ses cheveux noirs et graisseux tombent en longues boucles sur ses épaules voûtées. Ses doigts fins sont terminés par des griffes acérées.

La partie inférieure du corps de la créature est celle d'un gros serpent aux écailles vertes ou noires ; elle est froide au toucher.

Les hannya parlent le commun, le draconique et la langue des yuan-ti.

COMBAT

L'hannya est une combattante rusée et cruelle qui s'attaque quasi exclusivement aux faibles et aux sans défense. Quand elle est confrontée à un adversaire d'une autre trempe, elle bat en retraite à la première occasion.



Hannya

Quand une hannya détecte la présence d'une victime potentielle, comme un enfant perdu ou un prêtre voyageant seul, sa stratégie habituelle consiste à prendre l'apparence d'une vieille femme au

visage aimable et aux manières affables, puis à utiliser le pouvoir *suggestion* pour convaincre sa proie qu'une vieille femme seule a besoin d'aide ou de compagnie ou peut lui offrir un toit ou un repas. Si la victime ne lui résiste pas, l'hannya engage une conversation charmante jusqu'à ce que sa victime lui fasse confiance, puis l'attaque.

Étreinte (Ext) : pour utiliser ce pouvoir, l'hannya doit toucher avec ses deux attaques de griffes. Si elle agrippe sa victime, elle peut tenter de l'étouffer dans ses anneaux.

Constriction (Ext) : l'hannya inflige 1d4 points de dégâts si elle réussit un jet de lutte contre une victime de taille M ou inférieure. Pendant qu'elle étouffe sa victime, l'hannya peut attaquer avec ses griffes et ses dents pour, mais uniquement la victime prise dans ses anneaux.

***Suggestion* (Mag)** : une hannya peut projeter une *suggestion* dans l'esprit d'un personnage qui n'est pas sur ses gardes jusqu'à 30 m. C'est là un pouvoir mental, mais qui ne dépend pas du langage. Pour le reste, ce pouvoir a les mêmes effets que le sort du même nom lancé par un ensorceleur du 8e niveau (DD 14). Une hannya peut utiliser ce pouvoir à volonté, mais il n'a pas d'effet sur une créature connaissant la véritable nature de l'hannya ou qui la considère comme une menace.

Autres pouvoirs magiques : à volonté - *détection de pensées, métamorphose.* L'hannya utilise ces pouvoirs comme un ensorceleur du 8e niveau lancerait les sorts du même nom (jet de sauvegarde contre un DD 13 s'agissant de *détection de pensées).*

Aversion aux violettes : une hannya n'entrera jamais de son plein gré dans une demeure ou tout autre bâtiment entouré de parterres de violettes, ni n'attaquera de façon naturelle ou magique un personnage porteur d'un bouquet de violettes. De fait, un personnage ayant des violettes sera même insensible aux pouvoirs magiques *détection de pensées* et *suggestion* de l'hannya. Dans cette hypothèse, et sous sa forme de vieille femme fragile, l'hannya demande gentiment à sa victime potentielle de mettre les fleurs dans un vase où elle pourra les admirer ou dira être allergique aux violettes et demandera à la victime de s'en débarrasser.

PERSONNAGES HANNYA

Les hannya ont souvent des niveaux dans une classe de jeteur de sorts, comme chaman, shugenja, ensorceleur ou wu jen. Cette dernière est même une classe de prédilection.

HEBI-NO-ONNA

Humanoïde monstrueux de taille M (esprit)
Dés de vie : 14d8 (56 pv)
Initiative : +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 10 m ; nage 10 m
CA : 20 (+1 Dex, +1 naturelle)
Attaques : 2 morsures de serpent (+15 corps à corps) ; morsure (+10 corps à corps)
Dégâts : morsure de serpent 1d4 et poison ; morsure 1 et poison
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Attaques spéciales : empire ophidien, regard hypnotique, poison, sorts
Particularités : immunité au poison, immunité ophidienne
Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +6, Vol +12
Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 10, Int 17, Sag 16, Cha 17
Compétences : Bluff +10, Concentration +7, Déplacement silencieux +7, Diplomatie +10, Discrétion +7, Fouille +10, Perception auditive +10, Psychologie +10, Représentation +9
Dons : Botte secrète (morsure, morsure de serpent,), Extension d'effet, Incantation statique, Magie de guerre, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine

---

Milieu naturel/climat : régions chaudes
Organisation sociale : solitaire, cour (1 + 2-20 esclaves [humanoïdes ayant 2-5 niveaux de moins que la créature et principalement de classes de PJ] et 5-40 serpents [constricteurs et vipères de taille P, M ou G]) ou culte (1 + 2-20 esclaves, 5-40 serpents, 0-5 naga corrupteurs ou ténébreux et 10-100 zélateurs [humanoïdes de niveau 1-4 et principalement de classes de PNJ])
Facteur de puissance : 15
Trésor : normal (x 2)
Alignement : généralement loyal mauvais
Puissance possible : selon la classe de personnage


Hebi-no-onna

Les hebi-no-onna sont des créatures vaniteuses qui se délectent de l'adoration ou même la vénération d'humanoïdes trompeurs et pervers. Qu'ils soient des meurtriers solitaires, de puissants jeteurs de sorts servis par des esclaves ou l'objet d'un culte, les hebi-no-onna sont des adversaires redoutables dont la malfaisance ne connaît pas de bornes.

La créature apparaît d'ordinaire sous les traits d'une femme, plutôt séduisante, et vêtue, comme une représentante argentée de la noblesse, d'un kimono fait de la soie ou du lin de la meilleure qualité. Mais ses manches amples dissimulent des bras se finissant par des serpents à la morsure venimeuse. Les hebi-no-onna adorent les pierres précieuses et portent des bijoux au-delà des limites du bon goût. Les hebi-no-onna parlent le commun et le draconique.

COMBAT

Avant d'attaquer au corps à corps, les hebi-no-onna utilisent en priorité leur pouvoir de fascination à l'encontre de leurs adversaires et lancent des sorts, s'ils en sont capables. Leur personne passe avant leurs plans ou leurs buts, aussi n'hésitent-ils jamais à fuir un combat qui tourne mal, même si cela signifie laisser périr des esclaves de valeur pour protéger sa retraite.

Regard hypnotique (Sur) : hypnotise pour 2d4 rounds (comme le sort *hypnose*) ; portée : 10 m ; jet de Volonté (DD 20). Contrairement au sort *hypnose*, les créatures en train de combattre ne bénéficient pas d'un bonus à leur jet de sauvegarde. Quand il utilise ce pouvoir, les yeux du hebi-no-onna prennent une apparence ophidienne, jaune et à la pupille fendue.

Venin (Ext) : morsure de serpent ; jet de Vigueur (DD 17) ; effets initial et secondaire : perte temporaire de 1d6 points de Constitution.

Morsure ; jet de Vigueur (DD 17) ; effet initial : spécial ; effet secondaire : perte temporaire de 1d8 points de Sagesse. Les créatures qui ratent leur premier jet de sauvegarde sont la proie d'hallucinations horribles et très réelles pendant 1d10+2 rounds, qui les laisseront recroquevillées sur elles-mêmes pendant ce laps de temps. Les créatures sont pétrifiées par la peur, perdent leur bonus de Dex à la CA (le cas échéant) et ne peuvent rien faire. Leurs adversaires bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque qu'ils font contre elles.

Un hebi-no-onna peut empoisonner par sa morsure trois fois par jour.

Sorts : un hebi-no-onna lance les sorts qu'il maîtrise comme un ensorceleur du 14e niveau. Ses sorts sont tirés de la liste des sorts de wu jen. Il peut lancer 6/7/7/7/6/6/5/3 sorts par jour et connaît 9/5/5/4/4/3/2/1 sorts. Les plus caractéristiques sont :

niveau 0 : *détection de la magie, hébétement, lecture de la magie, lumières dansantes, prestidigitation, rayon de givre, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er niveau : *bouclier, coup au but, projectile magique, sommeil, venin du cobra** ; 2e niveau : *détection de l'invisibilité, détection de pensées, flou, immobilisation de personne, modification d'apparence* ; 3e niveau :*charme-personne, dissipation de la magie, souffle de vapeur**, *suggestion* ; 4e niveau : *charme-monstre, confusion, émotion, globe d'invulnérabilité partielle* ; 5e niveau : *débilité, domination, immobilisation de monstre* ; 6e niveau : *globe d'invulnérabilité renforcée, quête* ; 7e niveau : *téléportation sans erreur.*

Empire ophidien (Sur) : les serpents normaux (uniquement ceux qui ont le type animal) obéissent toujours aux ordres d'un hebi-no-onna, quitte à en mourir.

Immunité ophidienne (Ext) : les hebi-no-onna sont insensibles à l'attaque de regard de toutes les créatures reptiliennes et au pouvoir de *détection de pensées* des naga ténébreux.

Personnages hebi-no-onna

Les PJ hebi-no-onna progressent souvent de niveaux en tant qu'ensorceleurs. Chaque niveau de classe gagné lui permet de gagner un niveau de jeteur de sorts. Ainsi, un hebi-no-onna ensorceleur du 2e niveau peut lancer des sorts comme un ensorceleur du 16e niveau.

Hengeyokai

Métamorphe de taille M
Dés de vie : 1d8 (4 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 6 m
CA : 13 (+3 ashigaru)
Attaques : katana (+2 corps à corps)
Dégâts : katana 1d10
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Particularités : transformation
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +2, Vol -1
Caractéristiques : For 10, Dex 11, Con 10, Int 10, Sag 9, Cha 11
Compétences : Déguisement +0*, Escalade +3, Saut +3
Dons : Arme de prédilection (katana)

Milieu naturel/climat : tous
Organisation sociale : solitaire, bande (2-20)
Facteur de puissance : 1/2
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique bon ou chaotique mauvais
Puissance possible : selon la classe de personnage

Les hengeyokai sont des animaux métamorphes doués d'intelligence et capables d'adopter à volonté une forme humaine ou animale, ainsi que la station debout sous leur forme animale. Il en existe plusieurs espèces, déterminée par la forme animale. On les trouve d'ordinaire à la limite des zones d'installation humaine, où ils peuvent se mélanger aux hommes sous leur forme humaine tout en gardant la possibilité de retrouver la solitude quand ils le désirent.

Sous sa forme animale, on ne peut distinguer un hengeyokai d'un animal sauf en recourant à la magie. Naturellement, leur comportement prouve leur intelligence, de sorte que l'observation attentive d'un hengeyokai sous forme animale peut révéler qu'il n'est pas ce qu'il semble être.

Les hengeyokai peuvent également adopter la station debout sous une forme semi-animale (« hybride »). Ils se tiennent sur leurs pattes arrière (ou membres équivalents), de toute la hauteur de leur taille humaine. Leurs membres antérieurs (pattes, ailes ou ailerons) se transforment en mains leur permettant de saisir et d'utiliser des éléments d'équipement normaux. Le reste du corps garde sa forme animale générale, dont les poils, les plumes, les ailes, la queue et autres traits caractéristiques, mais forment au final une tête et un torse humanoïde.

Sous leur forme humaine, les hengeyokai ressemblent exactement à des êtres humains, même s'ils conservent (comme les lycanthropes) certains traits liés à leur forme animale (ainsi, un moineau hengeyokai aura un petit nez pointu, tandis qu'un rat aura de petits yeux brillants et de longues moustaches).

Les hengeyokai parlent une langue propre et le commun.

La plupart des hengeyokai croisés loin de leur tanière sont des hommes d'armes (les caractéristiques indiqués sont celles d'un homme d'armes du 1er niveau).

Combat

Les hengeyokai ne se servent de leur forme animale qu'à des fins de reconnaissance et d'exploration et s'ils sont acculés sans armes ni armure. Ils sont de fait plus à l'aise sous leur forme hybride, dont ils se servent pour impressionner d'éventuels assaillants ou dans des situations dans lesquelles ils ont besoin de communiquer, en même temps, avec des animaux et des humanoïdes. Le plus souvent, ils utilisent aussi leur forme hybride en situation de combat car elle leur offre d'avantageux modificateurs de valeurs de leurs caractéristiques physiques. Bien entendu, ils préfèrent se mêler aux hommes sous leur forme humaine.

Transformation (Sur) : les hengeyokai peuvent changer de forme et adopter une des trois décrites. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose provoquée*, mais un hengeyokai peut changer de forme (niveau de personnage +1) fois par jour. Ainsi, un hengeyokai du 1er niveau peut passer de sa forme humaine à sa forme animale, puis de la seconde à la première dans la même journée.

La forme animale d'un hengeyokai est celle d'un animal de taille P ou inférieure, tel que blaireau, carpe, chat, chien, crabe, fouine, grue, lièvre, moineau, rat, renard et singe. L'équipement que porte ou transporte le hengeyokai se transforme pour s'intégrer à sa forme animale (comme avec le sort *métamorphose provoquée*) et les objets magiques cessent de produire leurs effets tant que le hengeyokai est sous forme animale. Sous sa forme animale, le hengeyokai a la vision nocturne et le pouvoir surnaturel de communiquer avec les animaux de la même espèce. Reportez-vous à la table 1-3, page 12, pour connaître les caractéristiques des hengeyokai sous forme animale.

Les hengeyokai sous leur forme hybride conservent leur vision nocturne et leur pouvoir de communication avec les animaux de la même espèce. Leurs caractéristiques physiques dépendent de celles qu'ils auraient sous leur forme humaine et telles que modifiées selon les indications de la table 1-2, page 11. Sous cette forme, un hengeyokai peut porter une armure légère ou intermédiaire sans modification, mais pas une armure lourde. L'équipement que porte ou transporte le hengeyokai sous sa forme humaine ne se transforme pas quand il adopte sa forme hybride. Quand un hengeyokai passe de sa forme animale à sa forme hybride, son équipement reprend sa taille normale et ses objets magiques redeviennent opérationnels.

Compétences : * sous leur forme animale, les hengeyokai bénéficient d'un bonus de circonstances de +10 à leurs jets de Déguisement.

Personnages hengeyokai

La classe de prédilection des personnages hengeyokai est celle des wu jen.

KAPPA

Humanoïde monstrueux de taille P (aquatique)
Dés de vie : 4d8+3 (21 pv)
Initiative : +3 (Dex)
Vitesse de déplacement : 6,5 m ; nage 13 m
CA : 20 (+1 taille, +3 Dex, +6 naturelle)
Attaques : 2 griffes (+8 corps à corps)
Dégâts : griffes 1d3+3
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Attaques spéciales : étreinte
Particularités : guérison accélérée 3, immunité à l'eau, protubérance crânienne
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +1, Vol +6
Caractéristiques : For 16, Dex 17, Con 10, Int 7, Sag 14, Cha 11
Compétences : Discrétion +10, Évasion +7, Perception auditive +9, Sens de l'orientation +6
Dons : Robustesse

Milieu naturel/climat : aquatique
Organisation sociale : solitaire ou nichée (2-5)
Facteur de puissance : 2
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique neutre
Puissance possible : selon la classe de personnage

Les kappa forment une race de petits humanoïdes malfaisants qui ressemblent beaucoup à des tortues. Malgré leur petite taille (un kappa mesure en moyenne 60 cm pour un poids de 10 kg), les kappa maîtrisent à la perfection les arts martiaux et se sont spécialisés dans les prises d'agrippement et les projections

Les kappa ont une posture courbée et une carapace dure protège leur dos tandis que des écailles épaisses protègent le reste de leur corps. Ces écailles, d'ordinaire vertes avec des taches jaunes, sont parfois d'un bleu terne avec des nuances brun-jaune. Ils ont une bedaine proéminente qui forment des espèces de poches près de la base de l'abdomen. Leurs pieds sont massifs et larges et présentent trois orteils palmés se terminant par des griffes recourbées. Il en est de même de leurs mains, ce qui ne les empêche pas d'être habiles. Leur tête plate et dodue présente à son sommet une protubérance en forme de bol qui contient un peu de l'eau du lac, du marais ou de la rivière d'origine du kappa. La bouche, large, présente de multiples rangées de dents recourbées. Les yeux ronds et brillants sont d'ordinaire rouges ou jaunes et recouverts par une paupière translucide qui leur permet de voir sous l'eau. La plupart des kappa ont un long nez ressemblant à un bec d'oiseau ; d'autres ont un nez plus court, assez proche de son équivalent humain.

Les kappa parlent le commun et une langue qui leur est propre.

COMBAT

Le comportement d'un kappa est généralement imprévisible et extrême. Les kappa apprécient que les autres soient mal à l'aise, mais sont suffisamment polis de prime abord, même pour une proie potentielle. Il est parfois possible de se concilier les bonnes grâces de la créature en jouant sur sa vanité – en la complimentant sur son savoir-vivre ou en lui faisant des présents, par exemple. Mais un kappa affamé, vexé ou simplement désagréable sera sans pitié. Les kappa apprécient de déchirer leurs victimes avec leurs griffes, mais se laissent parfois aller à des combats au corps à corps proches de la lutte.

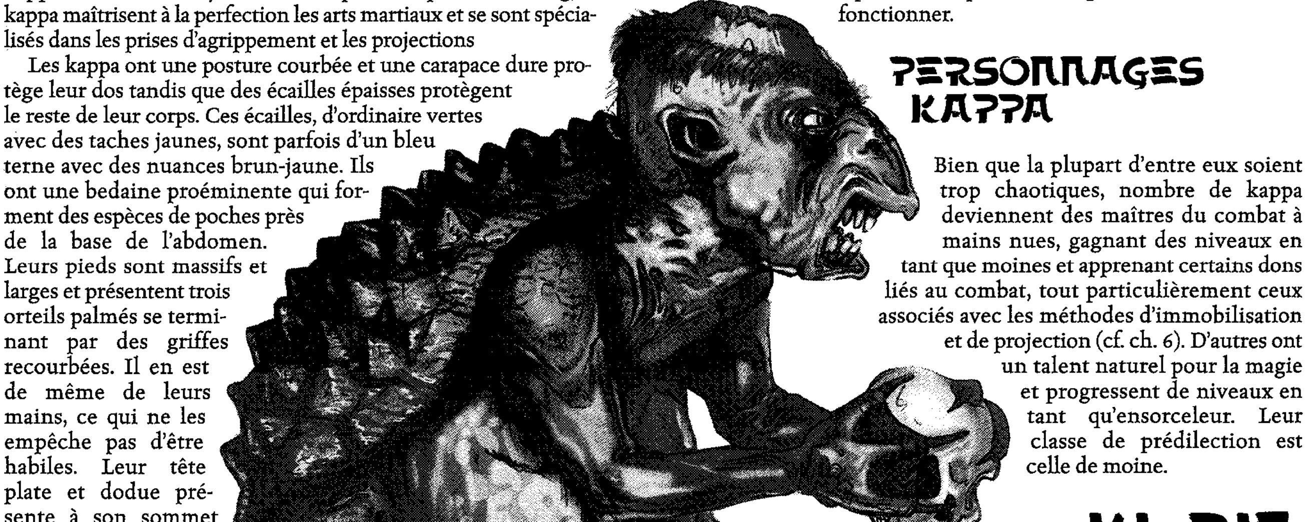
Étreinte (Ext) : pour utiliser ce pouvoir, un kappa doit toucher avec ses deux attaques de griffes.

Immunité à l'eau (Sur) : les kappa sont insensibles aux effets des sorts basés sur l'eau, y compris ceux dont le nom contient le mot « eau » et les sorts d'eau des shugenja et wu jen.

Protubérance crânienne (Sur) : la protubérance en forme de bol que les kappa ont au sommet du crâne contient un peu de l'eau du lac ou du cours d'eau d'origine du kappa. Les mouvements et les actions courantes (y compris le combat) ne font pas se renverser cette eau, mais un personnage agrippant un kappa peut vider cette protubérance de son contenu en réussissant un jet opposé de lutte, ce qui réduit les valeurs de For et de Con du kappa à 8 et empêche son pouvoir de guérison accélérée de fonctionner.

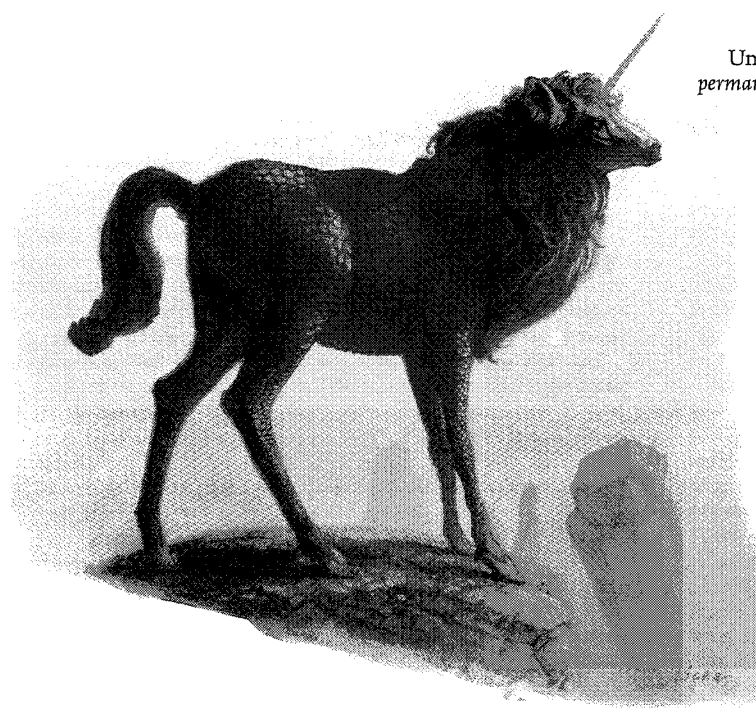
PERSONNAGES KAPPA

Bien que la plupart d'entre eux soient trop chaotiques, nombre de kappa deviennent des maîtres du combat à mains nues, gagnant des niveaux en tant que moines et apprenant certains dons liés au combat, tout particulièrement ceux associés avec les méthodes d'immobilisation et de projection (cf. ch. 6). D'autres ont un talent naturel pour la magie et progressent de niveaux en tant qu'ensorceleur. Leur classe de prédilection est celle de moine.


Kappa

KI-RIN

Créature magique de taille TG
Dés de vie : 12d10+60 (126 pv)
Initiative : +8 (+4 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 20 m ; vol 40 m (bonne)
CA : 25 (-2 taille, +4 Dex, +13 naturelle)
Attaques : corne (+21 corps à corps), 2 sabots (+13 corps à corps)
Dégâts : corne 2d6+11, sabots 1d6+4
Espace occupé/allonge : 3 m x 6 m / 3 m
Attaques spéciales : sorts
Particularités : détection de pensées, pouvoirs magiques, RM 28, télépathie
Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +13, Vol +11



Caractéristiques : For 26, Dex 18, Con 20, Int 19, Sag 21, Cha 23
Compétences : Concentration +20, Détection +15, Perception auditive +15, Psychologie +20
Dons : Attaque en vol, Combat en aveugle, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

---

Milieu naturel/climat : terre ferme
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 18
Trésor : normal
Alignement : toujours loyal bon
Puissance possible : 13-24 DV (TG) ; 25-36 DV (Gig)

Les ki-rin sont de nobles créatures qui rôdent dans les cieux en quête d'auteurs de bonnes actions à récompenser ou de mauvaises actions à châtier.

Les ki-rin ressemblent grossièrement à des licornes. Elles ont le corps d'un cerf, recouvert de brillantes écailles dorées, une épaisse crinière et une queue couleur or sombre, des yeux d'un violet profond et une corne et des sabots rosâtres. Les ki-rin établissent parfois leur repaire, d'apparence simple mais toujours luxueux à l'intérieur, au sommet de hautes montagnes ou de plateaux élevés. Mais le plus souvent, elles volent en suivant les vents sans jamais s'installer où que ce soit pendant longtemps.

Les ki-rin parlent la langue des esprits.

COMBAT

Les ki-rin sont des créatures pacifiques dont on dit qu'elles font partie des animaux les plus nobles et les plus droits. Elles évitent toujours de se battre, sauf contre les esprits les plus maléfiques. Attaquée, une ki-rin choisit souvent d'infliger des dégâts temporaires (subissant un malus de -4 à ses jets d'attaque) avant d'abandonner son assaillant inconscient à son destin.

La corne de la ki-rin est une arme magique +3 ; ses pouvoirs disparaissent si elle est ôtée à la ki-rin.

Sorts : une ki-rin lance ses sorts comme une ensorceleuse du 18e niveau. Le DD du jet de sauvegarde est égal 16 + le niveau d'ensorceleuse.

Pouvoirs magiques : à volonté - *appel de la foudre, contrôle du climat, état gazeux, image permanente, passage dans l'éther* (la créature + 25 kg d'objets seulement), *projection astrale* (la créature + 25 kg d'objets seulement) et *vent divin.*

Une fois par jour, une ki-rin peut utiliser un pouvoir de *création permanente* qui permet de créer des aliments et des boissons pour 2d12 personnes, 11m³ d'éléments de base de tissu (vêtements, oreillers, couvertures...) ou 6m³ d'objets en bois. Ces créations sont permanentes, mais pour le reste, elles sont semblables à celles du sort *création majeure.* La ki-rin peut également créer à la place jusqu'à 200 kg d'objets métalliques, mais ils ne dureront que dix fois plus longtemps que les mêmes objets créés au moyen du sort *création majeure.*

Une ki-rin utilise ces pouvoirs comme une ensorceleuse du 18e niveau (DD du jet de sauvegarde égal 16 + niveau d'ensorceleuse).

Télépathie (Sur) : une ki-rin peut communiquer par télépathie avec toute créature se trouvant à moins de 30 m d'elle et disposant d'un langage.

Détection de pensées (Sur) : une ki-rin peut en permanence *détecter les pensées* (comme le sort du même nom) et utilise ce pouvoir comme une ensorceleuse du 12e niveau (DD du jet de sauvegarde 18). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

KOROBOKURU

Humanoïde de taille P (nain)
Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement :6 m
CA : 15 (+1 taille, +3 écailles de cuir +1 rondache de bois)
Attaques : cimeterre (+1 corps à corps) ; ou arc court (+1 distance)
Dégâts : cimeterre 1d6 ; arc court 1d6
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Attaques spéciales : caractéristiques raciales
Particularités : caractéristiques raciales
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3, Vol +0
Caractéristiques : For 11, Dex 10, Con 13, Int 8, Sag 11, Cha 10
Compétences : Perception auditive +4, Psychologie +4
Dons : Esquive

Milieu naturel/climat : montagnes chaudes
Organisation sociale : équipe (2-4), unité (11-20 + 2 sergents 3e niveau et un officier 3e à 6e niveau) ou tribu (30-100 + 30% de non combattants + 1 sergent du 3e niveau/10 adultes + 5 lieutenants 5e niveau et 3 capitaines 7e niveau)
Facteur de puissance : 1/2
Trésor : pièces normales ; biens précieux x 2 ; objets normaux
Alignement : généralement chaotique bon
Puissance possible : selon la classe de personnage

Les korobokuru forment une race xénophobe de nains qui habitent les jungles du *GdO*.

Ils mesurent environ 1,20 m, ont les bras et les jambes poilus et leurs membres sont légèrement disproportionnés en longueur par rapport à leur corps. Les mâles ont une barbe clairsemée et les représentants des deux sexes ont une apparence négligée et sauvage et sont connus pour ne se baigner qu'une fois l'an. Les korobokuru ont de grands yeux brillants, qui sont soit bleus, soit verts, soit marrons. Leurs oreilles sont petites et un peu pointues et leurs lèvres sont pleines. Ils évitent les bijoux criards mais portent parfois des pierres précieuses sur des fils de cuir autour du cou.

Les korobokuru parlent le nain.

La plupart des korobokuru rencontrés hors de leur repaire sont des hommes d'armes ; les caractéristiques indiquées sont celles d'un homme d'armes du 1er niveau.

COMBAT

Caractéristiques raciales des korobokuru (Ext) : tous les korobokuru ont les caractéristiques raciales suivantes :

- bonus racial de +1 aux jets d'attaques contre les gobelinoïdes grâce à un entraînement spécial au combat ;
- bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et les pouvoirs magiques ;
- bonus racial de +2 aux jets de Vigueur contre les poisons et venins;
- bonus d'esquive de +4 contre les géants grâce à un entraînement spécial de défense ;
- Vision dans le noir jusqu'à 40 m ;
- bonus racial de +2 aux jets de Sens de la nature.

La société des korobokuru

Les korobokuru vivent dans des zones naturelles et éloignées d'une grande beauté, telles que des vallées montagneuses fertiles ou d'immenses forêts tropicales. Ils vivent dans des villages très rudimentaires, voire de simples campements et n'en changent que lorsque l'avancée de la colonisation humaine les y pousse. Leurs bâtiments sont relativement rudimentaires : toits de chaume et murs fait de piquets, de pierre et de boue (torchis).

Les korobokuru sont organisés en familles et en clans, un peu à l'exemple des humains. Un village abrite une famille élargie pouvant compter jusqu'à 130 membres. Ils s'accouplent pour la vie et le lien les unissant à leur conjoint est profond ; il n'est pas rare qu'un korobokuru ayant perdu son conjoint refuse toute nourriture jusqu'à parfois mourir de faim sous l'effet du chagrin.

Une famille korobokuru se spécialise d'ordinaire dans un artisanat ou une compétence, dont la maîtrise se transmet de génération en génération.

Au nombre de ses spécialisations on trouve le travail de la terre, la chasse, le tissage, la ferronnerie, le métier de soldat et la peinture.

Personnages korobokuru

La classe de prédilection des personnages korobokuru est celle de barbare. La plupart de leurs chefs sont des barbares, tandis que leurs subalternes sont souvent des wu jen.

Mamono



Métamorphe de taille M (Outremonde)
Dés de vie : 6d8+24 (51 pv)
Initiative : +3 (Dex)
Vitesse de déplacement : 9 m
CA : 18 (+3 Dex, +5 naturelle)
Attaques : 2 bras (+8 corps à corps), morsure (+3 corps à corps)
Dégâts : bras 1d6+4 plus Souillure 2, morsure 1d8+2 plus Souillure 2
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Attaques spéciales : Souillure
Particularités : *invisibilité*, modification d'apparence, reconstitution, réduction des dégâts 10/+1, sensibilité à la lumière
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +9, Vol +9
Caractéristiques : For 18, Dex 17, Con 18, Int 11, Sag 18, Cha 21, Souillure 10
Compétences : Bluff +18, Déguisement +18* (sous forme humanoïde), Psychologie +13
Dons : Esquive, Vigilance

Milieu naturel/climat : terre ferme et Outremonde
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 4
Trésor : normal
Alignement : toujours neutre mauvais
Puissance possible : 7-18 DV (M)

Les mamono sont d'horribles métamorphes ressemblant fortement aux doppelgänger. Sous leur forme naturelle, ce sont des écorchés (muscles et os apparents) munis d'un œil unique et d'une gueule aranéide grand ouverte taillée dans leur abdomen. Leurs bras se terminent par de longs os en forme de lames dentelées, aussi mortelles qu'un wakizashi.

Comme les doppelgänger, les mamono utilisent leurs pouvoirs naturels d'imitation et d'illusion pour se glisser dans les communautés humaines. Contrairement aux doppelgänger cependant, les mamono sont animés par une haine profonde de l'humanité et non un simple intérêt personnel et ils adorent écorcher leurs victimes avant de se repaître de leurs yeux, de leur foie et autres organes.

Les mamono parlent la langue de l'Outremonde et le rokugani (commun)

Mamono



Combat

Sous leur forme humaine, les mamono attaquent avec ou sans arme, mais s'il sont en danger, ils adoptent leur forme naturelle pour se servir de leurs extraordinaires armes naturelles.

Souillure (Sur) : les créatures mordues ou griffées par un mamono doivent réussir un jet de Vigueur (DD 17) pour ne pas voir leur valeur de Souillure augmenter d'un point.

Modification d'apparence (Sur) : un mamono peut prendre la forme de n'importe quel humanoïde de taille P ou M. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *modification d'apparence* lancé par un ensorceleur du 18e niveau, à la différence que le mamono peut conserver indéfiniment la forme adoptée. Une action simple lui permet de choisir une nouvelle forme ou de retrouver sa forme naturelle.

Invisibilité **(Mag)** : un mamono peut utiliser à volonté le sort *invisibilité*.

Reconstitution (Sur) : si un mamono est tué durant une nuit, il revient à lui dans les deux heures qui suivent, totalement guéri et hors de lui. Le seul moyen efficace de tuer un mamono consiste à le couper en au moins trois morceaux qu'on enterrera dans des endroits différents. Un mamono ne peut se reconstituer s'il est tué durant la journée ou exposé directement à la lumière du soleil.

Sensibilité à la lumière (Ext) : quand il est exposé directement à la lumière du soleil, un mamono subit 1d8 points de dégâts par minute.

Naga (forêt Shinomen)



Voix lointaine du passé de Rokugan, venant d'une époque antérieure à l'émergence de l'humanité, les naga de la forêt Shinomen sont les vestiges d'une très ancienne civilisation. Après un sommeil qui a duré des siècles, les naga ont été momentanément réveillés pour affronter l'Infâmie, comme ils l'appellent eux-mêmes, au cours de la Guerre des Clans et la guerre contre l'Ombre, mais réintègrent désormais leurs nids. Mais certains naga restent actifs au plus profond de la forêt en sifflant que seuls les faibles dorment.

Chacune des cinq lignées de naga de la forêt Shinomen a un rôle propre dans la société très fortement structurée des hommes-serpents. Chacune d'elles – couleuvres, caméléons, cobras, pythons et vipères - constitue une espèce de naga qui a un rôle et des caractéristiques physiques différents des autres. Mais tous les naga de la forêt Shinomen ont la même anatomie : un torse, des bras et une tête humains se terminant par une longue queue de serpent. Quelle que soit la taille du naga considéré, le torse a toujours la taille de celui d'un homme. En activité, la hauteur d'un naga est environ égale au tiers de sa longueur totale. En enroulant sa queue serpentine, un naga peut se dresser à une hauteur supérieure (environ deux tiers de sa longueur) mais ne peut se déplacer sur le sol dans cette position.

Naga [forêt Shinomen]

Les écailles qui couvrent son corps – larges et épaisses le long de la queue, minces et fines à partir de la taille – sont de différentes nuances de vert, de jaune ou de brun. Les naga ont des oreilles très pointues et des cheveux bruns ou très noirs (beaucoup de naga n'ont pas de cheveux).

Les mutations produisant des modifications physiques sont très courantes chez les naga, notamment chez les cobras, qui vont des plus accessoires (couleur de peau inhabituelle – bleu noir, grise ou couleur chair –, mains ou ailerons palmés, branchies – qu'elles fonctionnent ou pas) aux plus radicales (membres ou doigts surnuméraires, absence de bras, capuchon – rétractable ou pas –, traits ophidiens prononcés ou attaques naturelles efficaces).

Les naga de la forêt Shinomen parlent un langage propre reposant grandement sur un lien télépathique commun à tous les naga. Les aventuriers parlent souvent le rokugani (commun) en plus.

Combat

Les naga ont tous certaines caractéristiques en commun.

Venin (Ext) : les pythons mis à part, tous les naga sécrètent un venin, mais seuls ceux ayant subi les mutations les plus importantes disposent d'une attaque de morsure leur permettant de l'inoculer. Un naga peut utiliser une action complexe (provoquant

	Couleuvre Humanoïde de taille M (reptilien)	Caméléon Humanoïde de taille G (aquatique, reptilien)	Vipère Humanoïde de taille G (reptilien)
Dés de vie :	1d8+2 (6 pv)	2d8+4 (13 pv)	3d8+9 (22 pv)
Initiative :	+2 (Dex)	+0	-1 (Dex)
Vitesse de déplacement :	10 m	10 m ; nage 10 m	10 m
CA :	13 (+2 Dex, +1 naturelle)	12 (-1 taille, +3 naturelle)	12 (-1 taille, -1 Dex, +4 naturelle)
Attaques :	lance (+1 corps à corps) ou arc court composite (+2 distance)	lance TG (+1 corps à corps) ou arc court composite G (+0 distance)	lance TG (+3 corps à corps) ou arc court composite de force G (+0 distance)
Dégâts :	lance 1d8+1 ou arc court composite 1d6	lance TG 2d6+1 ou arc court composite G 1d8	lance TG 2d6+3 ou arc court composite G de force 1d8+2
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m / 1,50 m	1,50 m x 1,50 m (enroulé)/ 3 m	1,50 m x 1,50 m (enroulé)/ 3 m
Attaques spéciales :	poison	poison	poison
Particularités :	particularités des naga	communication animale, particularités des naga	particularités des naga
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +2, Vol +1	Réf +3, Vig +2, Vol +0	Réf +2, Vig +4, Vol +1
Caractéristiques :	For 12, Dex 14, Con 14, Int 13, Sag 12, Cha 11	For 12, Dex 11, Con 14, Int 13, Sag 10, Cha 9	For 14, Dex 9, Con 16, Int 11, Sag 10, Cha 9
Compétences :	Bluff +2, Diplomatie +2, Perception auditive +4	Déplacement silencieux +6, Détection +4, Discrétion +7*, Perception auditive +2	Détection +2, Escalade +5, Perception auditive +2
Dons :	Esquive	Vigilance	Attaque en puissance
Milieu naturel/climat :	forêts chaudes et tempérées	forêts chaudes et tempérées	forêts chaudes et tempérées
Organisation sociale :	solitaire, couple ou bande (3-6)	solitaire, couple ou bande (3-6)	solitaire, couple ou bande (3-6)
Facteur de puissance :	1/2	1	2
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	généralement loyal neutre	généralement loyal neutre	généralement loyal neutre
Puissance possible :	selon la classe de personnage	selon la classe de personnage	selon la classe de personnage

	Cobra Humanoïde de taille G (reptilien)	Python Humanoïde de taille TG (reptilien)
Dés de vie :	3d8+6 (19 pv)	4d8+16 (34 pv)
Initiative :	+1 (Dex)	+0
Vitesse de déplacement :	10 m	6,5 m
CA :	15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle)	12 (-2 taille, +4 naturelle)
Attaques :	lance TG (+3 corps à corps) ou arc court composite G (+2 distance)	coup (+6 corps à corps)
Dégâts :	lance TG 2d6+3 ou arc court composite G 1d8	coup 1d6+7
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m (enroulé)/ 3 m	3 m x 1,5 m (enroulé)/ 5 m
Attaques spéciales :	poison, sorts	constriction 1d6+7, étreinte
Particularités :	particularités des naga, perception du danger	particularités des naga
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +3, Vol +3	Réf +4, Vig +5, Vol +6
Caractéristiques :	For 14, Dex 13, Con 14, Int 13, Sag 14, Cha 11	For 20, Dex 11, Con 18, Int 13, Sag 16, Cha 13
Compétences :	Concentration +5, Connaissances (mystère) +3, Connaissance des sorts +4	Connaissances (mystères) +3, Connaissances (religion) +4, Premiers secours +3
Dons :	Magie de guerre	Volonté de fer
Milieu naturel/climat :	forêts chaudes et tempérées	forêts chaudes et tempérées
Organisation sociale :	solitaire, couple ou bande (3-6)	solitaire, couple ou bande (3-6)
Facteur de puissance :	3	3
Trésor :	normal	normal
Alignement :	généralement loyal neutre	généralement loyal neutre
Puissance possible :	selon la classe de personnage	selon la classe de personnage

des attaques en opportunité de la part de ses adversaires) pour enduire son arme d'une dose de son venin naturel, sans courir le risque de se l'inoculer à lui-même. Un naga qui au cours d'une lutte immobilise son adversaire peut également le mordre en réussissant un jet de lutte. La morsure, qui permet uniquement d'inoculer le venin, ne fait subir aucun dégât.

Télépathie (Ext) : tous les naga sont partie intégrante d'une conscience collective qu'ils appellent l'Akasha. Cette conscience communautaire facilite la communication entre naga, qu'ils soient proches ou lointains et abrite l'ensemble des souvenirs de cette espèce. Les membres d'un groupe de naga se tenant à moins de 10 m les uns des autres sont en contact télépathique constant. Si l'un d'entre eux détecte un danger, les autres le savent sur-le-champ ; si l'un d'entre eux n'est pas pris au dépourvu, aucun ne l'est. Aucun naga d'un groupe n'est considéré comme pris en tenaille si tous ne le sont pas.

Immunité à la Souillure (Ext) : les naga sont à l'abri des effets de la Souillure de l'Outremonde. Ils peuvent être atteints par des effets tels que le sort *nuée de la Souillure*, mais ils ne peuvent avoir une valeur de Souillure.

Transformation (Sur) : les femelles naga peuvent transformer leur queue serpentine en jambes humaines, comme si elles utilisaient le sort *métamorphose*. Elles sont alors de taille M (quelle que soit leur taille d'origine) et leur vitesse est de 10 m (et elles perdent toute vitesse à la nage). Cette transformation requiert une action complexe.

Couleuvre

Les couleuvres, qui sont les plus petits des naga, forment la lignée la plus importante. Elles sont curieuses, apprennent vite et ont un rôle d'émissaires dans la société naga, facilitant ainsi les relations avec les Rokugani. Ces naga mesurent entre 3 et 4,5 m de long pour un poids variant entre 200 et 300 kg. Ils sont sveltes et se déplacent avec rapidité.

Combat

Les couleuvres sont les moins xénophobes de tous les naga et les plus inclinées à accueillir avec bienveillance un étranger à Rokugan. Du fait de leur curiosité naturelle, elles posent toujours les questions avant d'attaquer, si c'est vraiment nécessaire.

Venin (Ext) : morsure ou arme, jet de Vig (DD 12) ; effets initial et secondaire : perte temporaire de 1d3 points de Con.

Caméléons

Les caméléons sont une sous-espèce aquatique de naga, aussi à l'aise dans l'eau qu'à l'air libre et respirant dans les deux éléments avec la même facilité. Ils mesurent en moyenne de 4 à 5 m pour un poids variant de 260 à 340 kg. Leur caractéristique la plus remarquable est l'aptitude de leurs écailles à changer la couleur, un atout qui fait d'eux des éclaireurs parfaits car d'une grande discrétion.

Combat

Les caméléons ont une prédilection pour la tactique de l'embuscade, se dissimulant dans la végétation et attaquant à distance avec leurs arcs.

Venin (Ext) : morsure ou arme, jet de Vig (DD 13) ; effets initial et secondaire : perte temporaire de 1d4 points de Con.

Communication animale (Sur) : les caméléons peuvent communiquer avec n'importe quel animal aquatique, y compris les requins, les autres poissons et les marsouins, comme s'ils utilisaient le sort *communication avec les animaux*.

Compétences : les caméléons bénéficient d'un bonus racial de + 8 à leurs jets de Déplacement silencieux et de Discrétion ; * dans les zones de végétation dense, le bonus de Discrétion est de + 12.

Vipère

Les vipères viennent juste après les couleuvres en nombre. Ce sont les guerriers de l'espèce : forts, robustes et agressifs. Elles mesurent de 4,5 à 6 m de long pour un poids variant de 300 à 400 kg.

Combat

Les vipères n'abandonnent jamais le combat et se battent avec intelligence et stratégie.

Venin (Ext) : morsure ou arme, jet de Vig (DD 14) ; effets initial et secondaire : perte temporaire de 1d6 points de Con.

Cobra

Les cobras, qui pratiquent l'étrange magie des perles des naga, en forment la lignée la plus mystérieuse. Ils ressemblent aux vipères en taille, mais sont plus sveltes et plus agiles. Un cobra mesure en moyenne de 4,5 à 6 m de long pour un poids variant de 300 à 425 kg.

De toutes les sous-espèces, les cobras sont les plus enclins à muter, très certainement du fait de leur proximité permanente avec de puissantes sources de pouvoirs magiques. Tous les cobras ont un capuchon – comme le serpent dont ils portent le nom – qu'ils peuvent gonfler jusqu'à atteindre 45 cm de chaque côté de leur tête et rétracter à volonté. Certains d'entre eux (10%) ne peuvent le rétracter ; d'autres (20%) ont des traits ophidiens prononcés (longue langue, yeux à la pupille fendue ou museau) ; d'autres (40%) disposent parfois d'armes naturelles, dont leur morsure (1d6 points de dégâts), des griffes (1d6 points de dégâts) ou des excroissances osseuses en forme de faux aux coudes (considérez-les comme des pointes pour armure de taille G – 1d8 points de dégâts sur un jet de lutte réussi).

Combat

Malgré leur taille, leur force et les armes naturelles dont ils disposent souvent, les cobras se reposent sur les vipères ou les autres types de naga pour les protéger. La puissance des cobras repose dans leur maîtrise de la magie.

Sorts : les cobras lancent des sorts comme des shugenja du 3e niveau. Les cobras shugenja (appelés « jakla ») se servent de grosses perles sculptées comme focaliseurs plutôt que d'*ofuda*. Ils gravent également des sorts sur des perles comme les shugenja transcrivent les leurs sur des parchemins. Les créatures qui ne sont pas des naga peuvent lancer ces sorts à partir d'une perle en réussissant un jet de Connaissance des sorts ou Utilisation d'objets magiques (DD 25 + niveau du sort).

Les jakla se spécialisent dans les sorts du domaine de l'eau ou de la terre.

Venin (Ext) : morsure ou arme, jet de Vig (DD 13) ; effets initial et secondaire : perte temporaire de 1d8 points de Con.

Perception du danger (Ext) : les cobras conservent leur (éventuel) bonus de Dex à la CA s'ils sont pris au dépourvu ou attaqués par un assaillant invisible (ils le perdent toutefois s'ils sont immobilisés).

Python

Les pythons sont les dépositaires des pouvoirs mystiques des naga, leurs prêtres, leurs astrologues et leurs magistrats : ils sont liés plus intimement à la conscience collective des naga que les représentants des autres espèces. Les pythons sont également les plus grands des naga : ils mesurent de 7,5 à 10 m pour un poids variant de 500 à 600 kg. Malgré leur taille et leur corpulence, ils sont d'ordinaire pacifiques et doux.

La peau de la majorité des pythons présente des motifs très élaborés et sont appelés les enfants de l'Orbe Radiant. Ces naga sont des maîtres, des philosophes, des guérisseurs, des voyants et des gardiens de la paix. De rares pythons naissent complètement noirs et sont appelés les enfants de l'Orbe Pâle. Ces naga font office de magistrats, remplissant à la fois les fonctions de juge, de jury et de bourreau en matière de violation des lois de la société naga.

Combat

Les pythons rechignent à combattre puisque leur rôle est celui de chefs religieux et d'interprètes de la conscience collective des naga. S'ils sont forcés de se battre, les pythons attaquent souvent pour immobiliser en écrasant leur adversaire jusqu'à l'inconscience dans leurs énormes anneaux serpentins.

Étreinte (Ext) : pour utiliser ce pouvoir, un python doit toucher avec son attaque de coup. S'il agrippe son adversaire, il peut utiliser son pouvoir de constriction.

Constriction (Ext) : un python naga inflige 1d6+7 points de dégâts en réussissant un jet de lutte contre une créature de taille G ou inférieure. Il choisit d'infliger des dégâts normaux ou temporaires sans malus à son jet de lutte.

Personnages naga

Les classes offertes aux personnages naga dépendent de leur espèce. Quelques rares vipères sont sohei ou rôdeurs ; la grande majorité progresse de niveau en tant que guerriers, leur classe de prédilection. La plupart des caméléons sont des rôdeurs, leur classe de prédilection, ou des roublards.

Les cobras sont quasiment toujours des shugenja (jakla), leur classe de prédilection. Chaque niveau gagné par un cobra dans cette classe lui permet de gagner un niveau de jeteur de sorts. Ainsi, un cobra shugenja du 2e niveau lance ses sorts comme un shugenja du 5e niveau.

Les pythons progressent d'ordinaire de niveau en tant que guerrier ou moine (védique), leur classe de prédilection. Les couleuvres sont d'ordinaire des roublards, leur classe de prédilection, bien qu'elles remplissent leur rôle d'émissaire plutôt qu'un rôle de roublard à proprement parler.

La société des naga

La société naga tourne autour de l'Akasha – au départ, une conscience collective, la mémoire de la race et une entité divine (ou, du moins, une partie de l'entité divine appelée l'Atman). Les classes sociales de la société naga – les védiques, les éclaireurs, les combattants et les jakla – sont définies par leur relation avec l'Akasha, l'Esprit éternel. Toutes les classes sont guidées par l'Akasha et toutes font partager leurs connaissances du monde à l'Akasha.

Les naga vénèrent l'Atman, ou l'Akasha elle-même, comme créateur, soutien et destructeur de toutes choses, source et but de toute vie. Ils vénèrent les deux yeux de l'Atman, qui voient toute bonté dans le monde, et l'Orbe Pâle, qui voit seulement la malfaisance et la châtie.

Il y a très longtemps, il existait six cités naga florissantes dans ce qui est aujourd'hui Rokugan, baptisées selon les principaux idéaux des naga : Candas (« liberté », la cité des caméléons), Jyotisha (« astrologie », celle des pythons), Nirukti (« joie », celle des couleuvres), Siksa (« courage », celle des vipères), Vyarkarana (« magie », celle des cobras) et Kalpa (« renaissance », une cité pour toutes les espèces). Candas, bâtie sous les eaux de l'océan méridional, demeure intacte et somptueuse : elle est dirigée par les ningyo (hommes-poissons) depuis le sommeil des caméléons. Kalpa est en ruine quelque part dans les montagnes situées loin au nord de la forêt Shinomen et on n'a aucune nouvelle de ses occupants depuis la fin du Grand Sommeil. Nirukti est également en ruine, à la limite méridionale de la forêt Shinomen où elle a été pillée par des explorateurs rokugani. Les trois autres cités demeurent, dans un état variable de délabrement, dans les profondeurs de la forêt Shinomen.

Les naga ont passé un millénaire dans une stase magique appelée le Grand Sommeil, depuis la création de l'Empire d'Émeraude jusqu'à la guerre des clans majeurs contre l'Ombre. Les naga se sont réveillés progressivement, combattant indistinctement humains et créatures de l'Outremonde, puis se sont rendormis, pour la plupart, après cette courte période d'activité. Certains naga considèrent ce choix comme le seul moyen de préserver leur race car les nids restent vides. Quelques naga – principalement des vipères et des couleuvres – contestent le fatalisme des védiques et des jakla et restent éveillés dans l'espoir de trouver une solution au déclin de leur race. D'autres, beaucoup plus rares, souhaitent simplement profiter du laps de vie qui leur reste plutôt que de disparaître à jamais au cours de leur sommeil.

Nat

Les nat forment un groupe d'esprits inférieurs – qui peuvent être ennuyeux et serviables jusqu'à odieux et malfaisants – des forêt chaudes.

Les trois variétés de nat sont des humanoïdes à la peau de couleur vive, d'ordinaire rouge, bleue ou jaune. Ils possèdent une chevelure noire fournie et broussailleuse, de longs ongles recourbés et des dents acérées. Les einsaung nat, petits et trapus, mesurent en moyenne 90 cm et pèsent 20 kg ; les hkum yeng, bâtis comme des nains, mesurent en moyenne 1,2 m et pèsent 65 k ; plus grands et plus minces, les lu nat mesurent 1,8 m pour seulement 70 kg en moyenne.

Les nat parlent le commun et la langue des esprits.

Combat

Tous les nat ont en commun certains pouvoirs magiques et certaines immunités et résistances.

Pouvoirs magiques : tous les nat peuvent utiliser les pouvoirs magiques suivants à volonté : *bouclier de la foi, compréhension des langages, détection de pensées, épée animée*, forme éthérée* (la créature et 25 kg d'objets seulement), *invisibilité, lévitation, passe-muraille, possession animale** et *songe.*

Caractéristiques raciales des nat

Immunités : les nat sont immunisés au poison et aux maladies.

Résistances : les nat ont une résistance de 20 à l'électricité et au feu.

Einsaung nat

C'est la variété la plus courante de nat. Extrêmement timides, ils préfèrent rester invisibles et sous forme éthérée. Ils s'installent dans des maisons dont les occupants leur offrent de la nourriture et des petits trésors en échange de leur protection. Ils fournissent des conseils et des renseignements (tracés sur des bouts de papier que les occupants trouveront aux alentours de leur demeure) et portent bonheur (sous la forme de leur aura protectrice). Si la maison est en danger, l'einsaung utilise parfois son pouvoir de *possession suprême* pour agir à travers le corps de l'un des membres de la maisonnée.

Le repaire d'un einsaung nat se trouve dans la zone du royaume des esprits correspondant à l'angle le plus méridional de la maison Il n'y demeure que tant qu'on le nourrit et qu'on lui rend hommage régulièrement. Les einsaung nat ne révèlent jamais leur forme naturelle, sauf parfois aux enfants, qu'ils adorent. Ils apprécient tous les aliments, particulièrement les fruits – frais et secs.

Combat

Les einsaung nat évitent le combat à tout prix.

Pouvoirs magiques : à volonté – *cercle magique contre le Mal, détection des malédictions*, métamorphose, ralentissement du poison* ; une fois / jour : *divination, guérison des maladies* ; une fois / semaine : *possession suprême*, rejet du Mal.* L'einsaung nat utilise ces pouvoirs comme un ensorceleur du 5e niveau lancerait les sorts du même nom (jet de sauvegarde contre un DD 11 + niveau du sort).

Aura protectrice (Sur) : un einsaung nat émet en permanence une aura qui protège la maison qu'il habite et fait bénéficier ses occupants des effets du sort *bénédiction.*

Lu nat

Hkum yeng nat

Einsaung nat

Hkum yeng nat

Alors que les einsaung nat s'installent dans une demeure comme protecteurs de la maisonnée, les hkum nat ont une relation similaire avec les hommes – mais d'ordinaire avec un village entier de sauvages gens des collines. Comme les einsaung nat, ils résident dans le royaume des esprits, d'ordinaire dans une zone proche du centre du village. Si les villageois négligent de leur faire des offrandes ou les offensent d'une manière ou d'une autre, les hkum yeng nat répandront sur eux la mort et le malheur.

Combat

Un hkum yeng nat maîtrise de puissantes forces élémentaires qu'il préfère libérer depuis sa cachette. Si son

	Einsaung nat Fée de taille P (esprit)	Hkum yeng nat Fée de taille M (esprit)	Lu nat Fée de taille M (esprit)
Dés de vie :	2d6 (7 pv)	4d6 (14 pv)	8d6+8 (36 pv)
Initiative :	+7 (+3 Dex, +4 Science de l'initiative)	+1 (Dex)	+1 (Dex)
Vitesse de déplacement :	9 m	9 m ; vol 9 m (moyenne)	6 m
CA :	18 (+1 taille, +3 Dex, +4 naturelle)	20 (+1 Dex, +9 naturelle)	22 (+1 Dex, +11 naturelle)
Attaques :	morsure (+0 corps à corps)	2 griffes (+2 corps à corps)	2 griffes (+5 corps à corps), morsure (+3 corps à corps)
Dégâts :	morsure 1d3-2	griffes 1d6	griffes 1d6+1, morsure 1d4
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m / 1,50 m	1,50 m x 1,50 m / 1,50 m	1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Attaques spéciales :	aura protectrice, pouvoirs magiques	aura de terreur, pouvoirs magiques	aura de pestilence, pouvoirs magiques
Particularités :	particularités des nat, réduction des dégâts 10/+1, RM 12	particularités des nat, réduction des dégâts 15/+1, RM 15	particularités des nat, réduction des dégâts 10/+1, RM 14
Jets de sauvegarde :	Réf +6, Vig +0, Vol +4	Réf +5, Vig +1, Vol +4	Réf +7, Vig +3, Vol +6
Caractéristiques :	For 6, Dex 17, Con 10, Int 11, Sag 12, Cha 13	For 10, Dex 13, Con 10, Int 9, Sag 10, Cha 13	For 12, Dex 13, Con 12, Int 7, Sag 10, Cha 11
Compétences :	Artisanat (deux au choix) +5, Connaissances (région occupée) +5, Détection +4, Diplomatie +6, Discrétion +12, Fouille +5, Perception auditive +5	Bluff +8, Déplacement silencieux +8, Détection +4, Discrétion +8, Intimidation +8, Perception auditive +5	Déplacement silencieux +12, Discrétion +12, Intimidation +11
Dons :	Science de l'initiative	Vigilance	Attaques multiples, Esquive
Milieu naturel/climat :	forêts chaudes	forêts chaudes	forêts chaudes
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	1	3	4
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours chaotique bon	toujours neutre	toujours chaotique mauvais
Puissance possible :	3-6 DV (P)	5-9 DV (M) ; 10-12 DV (G)	9-15 DV (M) ; 16-24 DV (G)

adversaire résiste à ces premiers assauts, l'esprit apparaît et combat avec ses griffes.

Pouvoirs magiques : à volonté – *boule de feu, convocation d'alliés naturels III* (vipère ou serpent constricteur seulement), *cri sélectif**, *dissipation de la magie, explosion élémentaire**, *grêle de pierre**, *imprécation, purification de nourriture et d'eau, source magique** ; trois fois / jour – *animation du bois**, *animation du feu** ; une fois / jour : *délivrance des malédictions*. Le hkum yeng nat utilise ces pouvoirs comme un ensorceleur du 8e niveau lancerait les sorts du même nom (jet de sauvegarde contre un DD 11 + niveau du sort).

Aura de terreur (Sur) : le hkum yeng émet en permanence une aura de terreur de 3 m de rayon. Cette aura n'a d'effet que sur les créatures conscientes de la présence du nat ; pour le reste, elle est identique au sort *terreur* lancé par un ensorceleur du 5e niveau (DD 12). La créature qui réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affectée par l'aura de terreur du même hkum yeng au cours de la même journée.

Lu nat

Les lu nat sont des esprits malfaisants qui se cachent dans les cimetières et cherchent à faire le mal dès que possible. On peut les apaiser par des offrandes de nourriture mais si on les met en colère ou les ignore, ils sortent de leur cachette pour répandre la terreur et la pestilence.

Combat

Les lu nat adorent déchiqueter leurs victimes avec leurs griffes et leurs dents, tout autant que de répandre la terreur et la destruction au moyen de ses pouvoirs magiques et surnaturels.

Pouvoirs magiques : trois fois/jour – *défiguration**, *dégel**, *périmètre d'immobilisation**, *shuriken de feu** ; une fois/jour – *eau empoisonnée**, *pourriture végétale**.

La créature utilise ces pouvoirs comme un ensorceleur du 10e niveau lancerait les sorts du même nom (jet de sauvegarde contre un DD 10 + niveau du sort).

Aura de pestilence (Sur) : maladie surnaturelle – aura (1,5 m de rayon), jet de Vig (DD 15) ; incubation : un jour ; dégâts : 1d6 Con (temporaires). Contrairement aux maladies naturelles, cette infection continue de produire ses effets jusqu'à ce que la Con de la victime tombe à 0 (et meurt) ou bénéficie du sort *guérison des maladies* ou d'un effet magique similaire (cf. ch. 3 du *GdM*).

Nezumi

Humanoïde de taille M (nezumi)
Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 13 m
CA : 13 (+3 armure ashigaru)
Attaques : nagamaki (+2 corps à corps) ; ou mains nues (+1 corps à corps) ; ou arc court composite (+1 distance)
Dégâts : nagamaki 2d4 ; mains nues 1d4 ; arc court composite 1d6
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Particularités : particularités des nezumi
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3, Vol +0
Caractéristiques : For 10, Dex 11, Con 12, Int 11, Sag 10, Cha 8
Compétences : Déplacement silencieux +1, Discrétion +1, Escalade +2, Saut +2
Dons : Arme de prédilection (nagamaki)

Milieu naturel/climat : Outremonde
Organisation sociale : solitaire, groupe (2-9), bande (10-70) ou meute (71-95)
Facteur de puissance : 1/2
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique neutre
Puissance possible : selon la classe de personnage

Les nezumi, ou « hommes-rats » comme les appellent souvent les humains, forment une race d'humanoïdes ressemblant à de grands rats bipèdes. À Rokugan, ce sont les représentants d'une très ancienne race apparue dans la région devenue l'Outremonde. Avant la chute des sept kami, les nezumi de Rokugan vivaient dans de grandes cités et étaient à la tête d'un immense empire. Au cours du jour apocalyptique, connu dans les légendes

nezumi sous l'appellation de « Jour Terrible où l'Air Prit Feu et où le Ciel Tomba pour Écraser Notre Glorieux Foyer sous son Cadavre Calciné », l'empire des nezumi fut détruit et l'Outremonde prit sa place. Ce terrible événement eut pour conséquence de transformer les nezumi en chapardeurs endurcis et rusés, menant un existence pitoyable au milieu des horreurs les plus redoutables de Rokugan.

C'est à des rats humanoïdes que les nezumi ressemblent le plus. Ils se tiennent debout, sont à peu près aussi grands que les humains (ils mesurent en moyenne 1,65 m pour un poids de 60 kg). Ils ont un long museau, des oreilles roses et des incisives proéminentes, comme les rongeurs. Leurs corps est couvert d'une fourrure rêche, soit unie, soit avec des motifs, dont la couleur va du blanc au noir en passant par le gris et le brun. Les motifs, quand ils existent, sont propres à une famille.

Les nezumi ont des mains pourvues de cinq doigts, des pouces opposables et des griffes acérées. Leur longue queue, quasiment dépourvue de poils, est de la même couleur rose chair que leurs oreilles et la paume de leurs mains. Leurs pattes arrière sont courbées comme celles des rongeurs et se finissent par trois orteils.

Comme les barbares humains, les nezumi portent souvent des anneaux à l'oreille, des colliers en os ou en dents et d'autres accessoires vestimentaires que les humains considèrent d'ordinaire comme réservés aux sauvages.

Les nezumi parlent une langue qui leur est propre et un étrange dialecte issu du rokugani (commun), ponctué de clappements et de sifflements et marqué par une tendance à répéter les syllabes.

La plupart des nezumi rencontrés hors de leur repaire sont des hommes d'armes (les caractéristiques ci-contre sont celles d'un homme d'armes du 1er niveau).

Combat

Au combat, les nezumi utilisent à leur avantage leur discrétion naturelle et leur connaissance du terrain en tendant des embuscades à leurs adversaires ou en les harcelant avec des armes à distance avant de disparaître. Ils combattent avec sauvagerie, alternant combat avec arme et à mains nues.

Caractéristiques raciales des nezumi (Ext) : Les nezumi ont tous les caractéristiques raciales suivantes :

- Vision nocturne : dans des conditions de faible luminosité (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.), les nezumi voient deux fois plus loin que les humains et distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Bonus racial de +2 aux jets de Discrétion et de Déplacement silencieux : les nezumi sont naturellement furtifs.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les poisons et les maladies : les nezumi sont résistants aux toxines et aux maladies.
- Immunité à la Souillure de l'Outremonde : les nezumi ne peuvent jamais avoir de score de Souillure et ne subissent pas les effets de l'exposition à l'Outremonde. Mais les effets semblables au sort *nuée de la Souillure* ou les attaques spéciales des créatures de l'Outremonde peuvent les blesser.
- Odorat développé : l'odorat des nezumi est plus développé que celui des humains et leur permet souvent de distinguer les individus humains à l'odeur plutôt qu'à l'apparence. Un nezumi doté d'une Sagesse de 11 ou plus peut prendre le don Odorat, qui lui permet de détecter des ennemis proches, de dénicher des ennemis cachés et de suivre une piste à l'odorat (ce don est identique au pouvoir spécial décrit p. 77 du *GdM*, ainsi que p. 9 du *MdM*).

Les personnages nezumi

La classe de prédilection des nezumi est celle de roublard. Ils progressent souvent de niveaux en tant que barbares, ensorceleurs, guerriers ou rôdeurs.

La société des nezumi

Les nezumi vivent en meutes qui parcourent sans cesse les étendues désolées de l'Outremonde. Chaque meute est dirigée, de façon plutôt informelle, par un chef, un ensorceleur ou un groupe dirigeant. Chaque meute est indépendante et vit en autarcie, volant ce dont elle a besoin ou exploitant les richesses du sol, plutôt de faire du commerce.

Les meutes de nezumi migrent en suivant un itinéraire déterminé qui leur fait parcourir les mêmes régions au cours d'une période allant de deux à cinq ans. Les nezumi mangent toute nourriture qu'ils trouvent - racines et tubercules , déchets et ossements grappillés dans les déchets humains ou récoltes sur pied volées dans les champs. Les humains croient parfois, ce qui amuse beaucoup les nezumi, qu'ils sont des esprits malfaisants et laissent à leur intention des offrandes sous forme de nourriture et d'éléments d'équipement dans les champs pour les en éloigner.

Les nezumi ne vénèrent ni ancêtres ni esprits. Ils pensent plutôt que le *ki* des individus façonne l'univers, conférant une importance à chaque existence, et à l'existence collective d'une meute ou de la race entière.

Oni

Oni me-zu

Oni commun

Oni go-zu

Les oni sont de féroces esprits inférieurs qui utilisent leur force et leurs pouvoirs magiques terribles pour s'imposer dans les régions qu'ils occupent et terroriser leurs habitants. L'ogre mage décrit dans le *MdM* est, de fait, une variété d'oni.

Oni commun

Comme son nom l'indique, les oni communs sont les plus nombreux et les plus faibles de toutes les espèces d'oni.

Ils mesurent en moyenne 2,40 m de haut pour un poids de 150 kg. Ce sont des géants à la musculature puissante dont les bras et les jambes sont couverts de poils drus. Leurs mains sont terminées par des serres, épaisses et sales, et leurs larges pieds par des griffes recourbées. Leur peau est d'ordinaire de couleur rouge, mais peut également être verte, noire, orange ou violette. Ils ont un à trois yeux globuleux, une ou deux immenses cornes et de larges oreilles pointues. Leur chevelure est d'ordinaire longue (elle tombe jusqu'aux épaules) et peut être argentée, noire ou verte. Ils ont de longs crocs couleur d'ivoire ou d'or. Ils s'habillent comme la population locale, mais leurs vêtements semblent toujours crasseux et en loques.

	Oni commun Géant de taille G (esprit)	Oni go-zu Géant de taille G (esprit)	Oni me-zu Géant de taille G (esprit)
Dés de vie :	8d8+24 (60 pv)	12d8+48 (102 pv)	10d8+50 (95 pv)
Initiative :	-1 (Dex)	+0	+0
Vitesse de déplacement :	6,5 m	6,5 m	10 m
CA :	16 (-1 taille, -1 Dex, +5 naturelle, +3 ashigaru)	20 (-1 taille, +7 naturelle, +4 armure partielle)	18 (-1 taille, +5 naturelle, +4 armure partielle de maître)
Attaques :	2 griffes (+11 corps à corps) ; jet de cuivre (+4 contact à distance)	épée à deux mains TG (+15/+10 corps à corps) ; cornes (+10 corps à corps)	naginata TG (+14/+9 corps à corps) ; fouet M (+6 distance)
Dégâts :	griffes 1d6+6 ; jet de cuivre 4d6	épée à deux mains TG 2d8+10 ; cornes 1d8+3	naginata TG 2d6+12 ; fouet 1d2+8 dégâts temporaires
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m / 3 m	1,50 m x 1,50 m / 3 m	1,50 m x 1,50 m / 3 m
Attaques spéciales :	jet de cuivre, pouvoirs magiques	pouvoirs magiques	pouvoirs magiques, sorts
Particularités :	–	détection de l'invisibilité, régénération 5	régénération 5, vision lucide
Jets de sauvegarde :	Réf +1, Vig +9, Vol +3	Réf +4, Vig +12, Vol +6	Réf +8, Vig +3, Vol +10
Caractéristiques :	For 23, Dex 8, Con 17, Int 8, Sag 12, Cha 13	For 25, Dex 10, Con 19, Int 14, Sag 14, Cha 17	For 27, Dex 10, Con 21, Int 14, Sag 16, Cha 19
Compétences :	Détection +4, Escalade +10, Perception auditive +4	Détection +7, Escalade +12, Perception auditive +7	Détection +7, Escalade +14, Perception auditive +7
Dons :	Attaque en puissance, Enchaînement	Attaque en puissance, Destruction d'arme, Enchaînement	Destruction d'arme, Enchaînement, Magie de guerre
Milieu naturel/climat :	montagnes, collines, plaines et forêts tempérées et souterrains	terre ferme	terre ferme
Organisation sociale :	solitaire, unité (2-8), compagnie (9-20) ou armée (21-100 + 4-40 bakemono ou rats gobelinoïdes)	solitaire ou bande (2-20)	solitaire ou bande (2-20)
Facteur de puissance :	7	9	10
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	généralement neutre mauvais	généralement loyal neutre	généralement loyal neutre
Puissance possible :	selon la classe de personnage	selon la classe de personnage	selon la classe de personnage

Les oni communs parlent le géant, la langue des tengu, le gobelin et le commun d'une voix profonde, résonnante et grave. Le ronflement d'un oni fait penser au claquement du tonnerre et quand il rit, il fait tomber les feuilles des arbres.

Combat

La plupart des oni communs sont assoiffés de sang et cruels. Ils n'attaquent pas uniquement pour se nourrir (ils adorent la chair humaine), mais aussi mus par le simple plaisir sadique de faire souffrir et de brutaliser les autres créatures. Un oni affamé ou fou de rage attaquera en chargeant, tranchant de ses griffes tout ce qu'il trouvera sur son chemin comme un animal enragé. Un groupe d'oni est capable de mettre au point des stratégies un peu plus subtiles, notamment quand il s'agit de tendre une embuscade aux voyageurs ou à une proie ne soupçonnant pas leur présence. Un oni peut ainsi utiliser *métamorphose* pour apparaître sous les traits d'un fermier amical et engager la conversation avec un voyageur tandis que le reste du groupe, invisible, encerclera la victime.

Jet de cuivre (Sur) : un oni commun peut, une fois par jour, cracher une gouttelette de cuivre en fusion vers une cible située à moins de 3 m de lui. S'il réussit son attaque de contact à distance, l'oni lui inflige 2d6 points de dégâts, plus 2d6 de dégâts dus au feu.

Pouvoirs magiques : à volonté - *frayeur* ; trois fois/jour - *métamorphose, vol* ; deux fois/jour - *invisibilité* ; une fois/jour - *char de nuage** (l'oni et 25 kg d'objets seulement). La créature utilise ces pouvoirs comme un ensorceleur du 10e niveau lancerait les sorts du même nom (jet de sauvegarde contre un DD 11 + niveau du sort).

Oni go-zu

Les oni go-zu sont de puissants combattants qui servent dans les armées d'esprits.

Ils ressemblent aux oni communs, mais sont plus grands (environ 2,70 m de haut) et plus massifs (175 kg en moyenne). Ils ont une tête de taureau, avec un museau large, de petites oreilles et deux longues cornes. Leur peau est d'ordinaire orange sombre, grise ou violet profond. Ils portent des robes de qualité et des armures rutilantes, marque de leur statut dans l'armée des esprits.

Les oni go-zu parlent le géant, la langue des tengu, le gobelin, le commun et la langue des esprits.

Combat

Les oni go-zu attaquent avec des armes adaptées à leur taille. En plus de l'épée à deux mains (no-dachi) indiquée dans les caractéristiques ci-dessus, un oni go-zu peut utiliser une lance, un naginata, une hallebarde ou un trident au corps à corps.

Pouvoirs magiques : à volonté - *frayeur, invisibilité, métamorphose, shuriken de feu*, vol* ; deux fois/jour - *char de nuage** (l'oni et 25 kg d'objets seulement).

Détection de l'invisibilité (Sur) : un oni go-zu peut voir les créatures et les objets invisibles à portée normale de vue.

Régénération : le feu et l'acide infligent des dégâts normaux à l'oni go-zu.

Oni me-zu

Ces oni sont les généraux des armées d'esprits et les chefs des oni go-zu.

Les oni me-zu sont encore plus grands que ces derniers (environ 3 m de haut, voire plus, pour un poids moyen de 500 kg) et ont la tête d'un cheval à la crinière très fournie. Leur armure est toujours de maître.

Les oni me-zu parlent le géant, la langue des tengu, le gobelin, le commun et la langue des esprits.

Combat

En plus du naginata et des armes qu'utilisent les oni go-zu, les oni me-zu ont souvent un fouet qui a une portée de 10 m.

Sorts : les oni me-zu lancent leurs sorts comme un wu jen du 10e niveau. Les sorts qu'ils préparent le plus couramment sont :

0 - *détection de la magie, illumination, lumière, lumières dansantes* ; 1er - *dégel*, foulard de fer*, regard de braise*, volte-face** ; 2e - *fouet magique*, immobilisation de personne, shuriken de feu** ; 3e - *ailes*

*de feu**, *animation du feu**, *boule de feu* ; 4e - *épée animée**, *métamorphose provoquée*, *mur de feu* ; 5e - *souffle enflammé**.

Pouvoirs magiques : : à volonté - *frayeur, invisibilité, métamorphose, shuriken de feu**, *vol* ; trois fois/jour - *char de nuage** (l'oni et 25 kg d'objets seulement), *forme éthérée* (l'oni et 25 kg d'objets seulement), *projection astrale* (l'oni et 25 kg d'objets seulement).

Vision lucide (Sur) : ce pouvoir des oni me-zu, comparable au sort du même nom, est actif en permanence.

Régénération : le feu et l'acide infligent des dégâts normaux à l'oni me-zu.

ONI (OUTREMONDE)



Les oni sont les créatures les plus effrayantes de l'Outremonde, créées pour faire le mal et répandre la terreur. Ce sont des Extérieurs nés dans l'Outremonde qui, en tant que tels, bénéficient des pouvoirs de l'un et l'autre sous-types.

Il existe apparemment un nombre infini de variétés d'oni et de spécimens uniques de ces créatures. Le gros de toute horde d'oni est composé des représentants des espèces les plus courantes d'oni de l'Outremonde : ashi, byoki, gekido, haino, kyoso, sanru, shikibu, tsuburu, ugulu, yattoko et bien d'autres qui n'ont pas encore été « baptisées ».

De nombreux oni uniques conduisent ces hordes ou œuvrent seuls, dont les quatre seigneurs oni qui ont donné le jour aux espèces les plus répandues : Akuma (tué durant la bataille de la porte de l'oubli), Tsuburu, Shikibu et Kyoso. Les « élémentaires de la terreur » entrent également dans cette catégorie : Moetechi et Taki-bi (feu), Yosuchi et Kaze (air), Toichi et Jimen (terre), Oyuchi et Mizu (eau), Kukanchi et Akeru (Vide).

Enfin, selon des rumeurs circulant parmi les défenseurs de la Grande muraille Kaiu, une nouvelle espèce d'oni, comblant d'une certaine façon le vide laissé par la défaite de Fu Leng, serait apparue dans l'Outremonde. Il existerait une demi-douzaine de ces « suzerains » oni et leur puissance serait aussi redoutable qu'inimaginable. C'est peut-être un de ces oni qui a tué l'empereur Toturi dans la forêt Shinomen. Des survivants de cette bataille ont décrit un oni de près de 2,40 m de haut, tout en muscles et recouvert d'une armure de plaques rouge. Il avait quatre bras énormes et maniait une gigantesque épée à deux mains (no-dachi) d'une seule main. Sa tête haut perchée était couverte d'épines qui lui faisaient comme une couronne et une longue moustache pendait devant sa gueule. Et il a coupé l'empereur en deux d'un seul coup.

Tous les oni de l'Outremonde parlent la langue de l'Outremonde et le rokugani (commun).

COMBAT

Les oni, créatures sanguinaires et brûlant d'une haine inextinguible pour les hommes, sont de redoutables adversaires. Certains sont doués d'intelligence, parfois brillants même, et savent recourir à la tactique, tandis que d'autres y recourent autant qu'une meute de bakemono ayant la bave aux lèvres. En plus du sous-type Outremonde et des aptitudes propres à chaque espèce, tous les oni ont certaines caractéristiques en commun.

Immunité (Ext) : les oni sont immunisés contre le poison.

Résistance (Ext) : les oni ont une résistance de 10 contre le froid, le feu et l'acide.

Transformation (Sur) : les oni peuvent prendre n'importe quelle forme humanoïde de taille P à G au titre d'une action simple. Ce pouvoir est identique au sort *métamorphose* s'agissant de formes humanoïdes. En utilisant ce pouvoir, un oni bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 à ses jets de Déguisement.

Télépathie (Sur) : les oni peuvent communiquer par télépathie avec toute créature parlant une langue et se trouvant à moins de 30 m.

Compétences : *tous les oni bénéficient d'un bonus de circonstances de +10 à leurs jets de Déguisement quand ils sont sous forme humanoïde.

HAINO NO ONI

Contrairement aux hordes bruyantes qui constituent le gros des troupes de l'Outremonde, l'haino no oni est calme et discret, bien que très affamé. Dissimulé sous sa forme humaine, l'haino no oni glisse son incroyablement longue langue dans les auberges et les demeures pour les enfoncer dans la gorge de ses victimes afin de se nourrir de leur énergie élémentaire de l'eau. On les trouve plus à Rokugan que dans l'Outremonde, mais ils sont très difficiles à repérer au sein des communautés humaines.

Sous sa forme naturelle, un haino no oni ressemble à un crapaud humanoïde, à la peau sèche et bosselée et aux yeux globuleux. Il mesure en moyenne 1,50 m pour un poids de 60 kg. On ne le découvre quasiment jamais sous cette forme cependant : il préfère son apparence humaine qui ne l'empêche de se servir de sa longue langue tubulaire et - s'il n'a pas le choix - une attaque de morsure bien modeste.

Les caractéristiques de la créature sont les mêmes sous les deux formes.

COMBAT

L'haino no oni attaque d'ordinaire à la nuit tombée, grimpant sur le toit d'une maison ou d'une auberge et glissant sa langue par un trou dans la toiture ou une fenêtre ouverte. Si sa victime est éveillée, il fuit d'habitude.

Absorption des fluides (Ext) : l'haino no oni utilise sa langue longue et mince pour sucer les fluides de sa victime. La créature ne peut utiliser ce pouvoir qu'à l'encontre d'une victime sans défense ou d'un adversaire immobilisé. Comme sa langue sécrète un anesthésique quand il l'introduit dans la bouche ou un autre orifice de sa victime, cette dernière doit réussir un jet de Sagesse (DD 20) pour parvenir à se réveiller et se rendre compte de la tentative d'attaque. Cet oni inflige une perte temporaire de 1 point de Force par round. Il considère que quatre rounds passés à ce nourrir constitue un bon repas pour une nuit.

Régénération (Ext) : les armes de jade ou de cristal Kuni, ainsi que les armes bénites et honorables d'au moins +1 d'altération infligent des dégâts normaux à la créature.

ASHI NO ONI

Assez proche d'apparence d'un ankheg, l'ashi no oni est une créature ressemblant à un ver dotée de sept tentacules couverts d'épines. Des plaques, également couvertes d'épines protègent son corps et sa tête est hérissée de cornes et de piques. Sa face est étrangement humaine, avec des yeux noirs profondément enfoncés et sa gueule grande ouverte est hérissée de crocs acérés. Il mesure environ 5 m de long pour un poids de 1000 kg. Il attaque d'ordinaire en restant à moitié enfoui, ne préférant pas trop se déplacer sur le sol.

COMBAT

Moyennement intelligent, l'ashi no oni se comporte en chasseur sans cervelle : il surgit du sol ou entre des rochers pour attaquer toute proie s'aventurant sur son territoire. C'est seulement si cette dernière n'a pas succombé à cette première attaque que la créature envisage de recourir à la stratégie. Mais quand il est forcé de réfléchir, l'ashi no oni est capable d'avoir des idées redoutablement futées. S'il est blessé, il s'enfonce dans le sol pour surgir plus tard à un autre endroit et prendre ses ennemis au dépourvu.

Épines (Ext) : l'ashi no oni peut, au titre d'une action simple, projeter les épines présentes sur ses tentacules qui feront une attaque à distance contre chaque créature présente dans un rayon de 5 m. Chaque point de dégâts reçu correspond à une épine.

Poison (Ext) : tentacules ou projection d'épines, jet de Vigueur (DD 16 ou DD 15+1/épine) ; effets initial et secondaire : perte temporaire d'un point de For, de Dex et de Con.

Pouvoirs magiques : à volonté - *pierres acérées, profanation, ténèbres*. La créature utilise ces pouvoirs comme un maho-tsukai du 8e niveau lancerait les sorts du même nom (jet de sauvegarde contre un DD 19 + niveau du sort).

Aura de terreur (Sur) : ces oni sont en permanence entourés d'une aura de terreur et de malfaisance. Les créatures présentes

	Haino no oni Extérieur de taille M (Mal, Outremonde)	Ashi no oni Extérieur de taille G (Mal, Outremonde)	Sanru no oni Extérieur de taille M (Mal, Outremonde)
Dés de vie :	4d8+8 (26 pv)	8d8+16 (52 pv)	6d8+24 (51 pv)
Initiative :	+3 (Dex)	+3 (Dex)	+3 (Dex)
Vitesse de déplacement :	10 m ; escalade 10 m	6,5 m, creusement 3 m	10 m ; vol 13 m (médiocre)
CA :	17 (+3 Dex, +4 naturelle)	18 (-1 taille, +3 Dex, +6 naturelle)	16 (+3 Dex, +3 naturelle)
Attaques :	langue (+7 corps à corps) ou griffes (+4 corps à corps)	morsure (+13 corps à corps), 7 tentacules (+8 corps à corps) ; ou projection d'épines (+11 distance)	2 coups (+8 corps à corps)
Dégâts :	langue -1 For temp. ou griffes 1d4	morsure 1d8+9, tentacule 1d6+4 et poison ; épines 1d4 et poison	coup 1d6+2
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m / 1,50 m (5m avec la langue)	1,50 m x 1,50 m / 3 m (4,5 m avec les tentacules)	1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Attaques spéciales :	absorption des fluides	aura de terreur, épines, poison, pouvoirs magiques	aura de terreur, pouvoirs magiques
Particularités :	particularités des oni, régénération 3	particularités des oni, peau d'épines, perception des vibrations, réduction des dégâts 10/+1, régénération 3	particularités des oni, régénération 2, réduction des dégâts 10/+1
Jets de sauvegarde :	Réf +7, Vig +6, Vol +5	Réf +9, Vig +8, Vol +7	Réf +8, Vig +9, Vol +7
Caractéristiques :	For 10, Dex 17, Con 14, Int 15, Sag 12, Cha 19, Souillure 11	For 22, Dex 17, Con 14, Int 10, Sag 13, Cha 15, Souillure 9	For 14, Dex 17, Con 18, Int 13, Sag 15, Cha 16, Souillure 10
Compétences :	Bluff +11, Déguisement +11*, Déplacement silencieux +10, Diplomatie +11, Discrétion +9, Escalade +3, Psychologie +7	Concentration +10, Déplacement silencieux +11, Détection +9, Discrétion +7, Évasion +11, Intimidation +10, Perception auditive +7, Sens de l'orientation +9	Bluff +9, Connaissances (Outremonde) +7, Déplacement silencieux +9, Détection +8, Équilibre +9, Fouille +7, Intimidation +9, Perception auditive +8, Sens de la nature +8, Sens de l'orientation +8
Dons :	Botte secrète (langue)	Arme de prédilection (épines), Attaque en puissance, Esquive	Attaque en vol, Vigilance
Milieu naturel/climat :	Outremonde	Outremonde	Outremonde
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire ou groupe (2-8)
Facteur de puissance :	3	9	9
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais
Puissance possible :	5-12 DV (M)	9-16 DV (G) ; 17-24 DV (TG)	7-12 DV (M) ; 13-18 DV (G)

dans une zone de 10 m de rayon doivent réussir un jet de Volonté (DD 16) pour ne pas être secouées (une créature secouée subit un malus de moral de -2 à ses jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde).

Peau d'épines (Ext) : une créature qui touche un ashi no oni avec une arme naturelle ou à la suite d'une attaque à mains nues subit 1d4 points de dégâts perforants. Les épines qui se trouvent sur la carapace de l'oni ne sont pas empoisonnées.

Perception des vibrations (Ext) : un ashi no oni peut automatiquement déterminer la position de quoi que ce soit en contact avec le sol et se trouvant à moins de 20 m.

Régénération (Ext) : les armes de jade ou de cristal Kuni, ainsi que les armes bénites et honorables d'au moins +2 d'altération infligent des dégâts normaux à la créature.

Akuma no oni

Kyoso no oni

Shikibu no oni

SANRU NO ONI

Ressemblant vaguement à une harpie, le sanru no oni est une créature pourvue de quatre bras et d'ailes membraneuses qui se nourrit de chair en décomposition. La créature ressemble à peu près à un humain, à l'exception de son torse très allongé en raison de sa paire supplémentaire de bras. Ses sourcils sont longs et fins, ses oreilles très pointues et ses traits, anguleux. Ses quatre mains et ses pieds se terminent par des griffes acérées qui lui servent à déchiqueter ses proies. Son dos est orné d'immenses ailes maladroites. La créature mesure environ 2,10 m de haut, a une envergure de 5 m et pèse en moyenne 125 kg.

COMBAT

La tactique de prédilection du sanru no oni consiste à se servir de son don d'Attaque en vol pour attaquer des proies terrestres avec ses pieds griffus, ce qui lui permet de rester prudemment hors de portée d'un combat au corps à corps entre deux attaques. Confronté à un adversaire pouvant voler, notamment si ce dernier à une meilleure manœuvrabilité, le sanru no oni fuit d'habitude. De même, si des sorts ou des armes à distance leur infligent trop de dégâts, il ne sera pas long à décider que le jeu n'en vaut pas la chandelle et disparaîtra - tournoyant comme les vautours au-dessus d'éventuelles victimes aux prises avec un autre type d'oni.

Pouvoirs magiques : à volonté - *nuée de la Souillure*†, *profanation*, *ténèbres*. La créature utilise ces pouvoirs comme



	Kamu no oni Extérieur de taille G (Mal, Outremonde)	Shikibu no oni Extérieur de taille P (Mal, Outremonde)	Ugulu no oni Extérieur de taille G (Mal, Outremonde)
Dés de vie :	10d8+60 (105 pv)	5d8+5 (27 pv)	9d8+54 (94 pv)
Initiative :	+1 (Dex)	+7 (+3 Dex, +4 Science de l'initiative)	-1 (Dex)
Vitesse de déplacement :	9 m	6 m	12 m
CA :	14 (-1 taille, +1 Dex, +4 naturelle)	21 (+1 taille, +3 Dex, +7 naturelle)	24 (-1 taille, -1 Dex, +16 naturelle)
Attaques :	2 coups (+16 corps à corps), morsure (+11 corps à corps)	2 coups (+8 corps à corps)	2 griffes (+16 corps à corps)
Dégâts :	coup 1d8+7, morsure 2d6+3	coup 1d4+2	griffes 2d4+8
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m / 3 m	1,50 m x 1,50 m / 1,50 m	1,50 m x 1,50 m / 3 m
Attaques spéciales :	aura de terreur, étreinte	aura de terreur, pouvoirs magiques	aura de terreur, pouvoirs magiques
Particularités :	particularités des oni, réduction des dégâts 20/+2, régénération 4, vision aveugle	particularités des oni, réduction des dégâts 20/+2, régénération 5, vision aveugle, RM 20, fuite dans l'éthet	immunité à la magie, particularités des oni, réduction des dégâts 20/+2, régénération 3
Jets de sauvegarde :	Réf +8, Vig +13, Vol +6	Réf +7, Vig +5, Vol +5	Réf +5, Vig +12, Vol +8
Caractéristiques :	For 24, Dex 12, Con 22, Int 7, Sag 9, Cha 11, Souillure 11	For 14, Dex 16, Con 12, Int 15, Sag 13, Cha 15, Souillure 9	For 26, Dex 9, Con 22, Int 11 Sag 14, Cha 11, Souillure 7
Compétences :	Équilibre +13, Escalade +19, Intimidation +13, Perception auditive +11, Saut +19	Bluff +7, Connaissances (Outremonde) +7, Déguisement +7, Déplacement silencieux +8, Détection +6, Discrétion +8, Fouille +7, Intimidation +7, Perception auditive +6, Psychologie +6	Bluff +9, Connaissances (Outremonde) +9, Détection +11, Fouille +9, Intimidation +9, Perception auditive +11, Psychologie +11, Saut +17
Dons :	Attaque en puissance, Enchaînement, Étreinte de la terre*	Esquive, Science de l'initiative	Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements
Milieu naturel/climat :	Outremonde	Outremonde	Outremonde
Organisation sociale :	solitaire, bande (2-20) ou horde (21-120)	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	10	10	12
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais
Puissance possible :	11-15 DV (G) ; 16-24 DV (TG) ; 25-30 DV (Gig)	6-15 DV (P)	10-20 DV (G) ; 21-30 DV (TG)

un maho-tsukai du 8e niveau lancerait les sorts du même nom (jet de sauvegarde contre un DD 20 + niveau du sort).

Aura de terreur (Sur) : les oni sont en permanence entourés d'une aura de terreur et de malfaisance. Les créatures présentes dans une zone de 10 m de rayon doivent réussir un jet de Volonté (DD 16) pour ne pas être secouées (une créature secouée subit un malus de moral de -2 à ses jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde).

Régénération (Ext) : les armes de jade ou de cristal Kuni, ainsi que les armes bénites et honorables d'au moins +2 d'altération infligent des dégâts normaux à la créature.

KAMU NO ONI

Monstre vorace formant le gros de nombre de hordes de créatures de l'Outremonde, le kamu no oni est craint par les défenseurs du Crabe de la muraille Kaiu : il a en effet tendance à démembrer et dévorer ses adversaires tombés au combat avant de s'en prendre à de nouveaux ennemis. Le kamu no oni a un corps humanoïde puissamment musclé, mais manque de cervelle - en lieu et place de tête et de cou, il a une immense gueule grande ouverte. La créature mesure entre 2,40 et 2,70 m et pèse en moyenne 150 kg. Le kamu no oni est stupide et violent, mais également très discipliné quand les ordres donnés impliquent de ne laisser aucun survivant.

COMBAT

Le kamu no oni attaque à mains nues, se faisant un plaisir d'agripper ses adversaires et de les démembrer.

Étreinte (Ext) : pour utiliser ce pouvoir, un kamu no oni doit réussir une attaque de coup. S'il assure sa prise, il inflige automatiquement des dégâts de morsure pendant chaque round durant lequel il maintient sa prise.

Aura de terreur (Sur) : les oni sont en permanence entourés d'une aura de terreur et de malfaisance. Les créatures présentes dans une zone de 10 m de rayon doivent réussir un jet de Volonté (DD 16) pour ne pas être secouées (une créature secouée subit un malus de moral de -2 à ses jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde).

SHIKIBU NO ONI

Engeance de l'un des quatre seigneurs oni, les shikibu no oni sont des esprits déments d'espièglerie malfaisante. Le premier Shikibu no oni avait été chargé de rendre la vie à une femme décédée (l'épouse de Hiruma Shikibu). Il prit à la place son apparence et se fit passer pour la défunte pendant plusieurs semaines avant de prendre le contrôle de son ancien maître et d'assumer son apparence. En un mois, il répandit le chaos et la corruption en traversant les terres de la famille Kuni. Le shugenja Kuni qui l'avait invoqué parvint enfin à le bannir dans l'Outremonde, mais au prix de sa vie. Le Shikibu no oni erre toujours aujourd'hui au plus profond de l'Outremonde et envoie régulièrement ses rejetons faire leurs blagues cruelles parmi les humains.

Le shikibu no oni est un petit humanoïde ressemblant à un nain qui mesure environ 1,20 m et pèse en moyenne 55 kg. Son visage déformé est percé de yeux verts sans pupilles et sans expression, de gros crocs oranges sortent de sa bouche et une barbe d'un bleu éclatant recouvre son menton. Il est grassouillet et bouffi et a de longs membres fins. Il utilise souvent le pouvoir de transformation commun à tous les oni et on l'aperçoit rarement sous sa forme naturelle.

COMBAT

Le shikibu no oni évite le combat et change fréquemment de forme pour éviter de susciter les soupçons de la communauté humaine à laquelle il s'est intégré. Quelle que soit leur apparence, on peut facilement les démasquer si on les observe à la nuit tombée car ils se rendent toujours dans les cimetières pour se

	Akuma no oni Extérieur de taille G (Mal, Outremonde)	Kyoso no oni Extérieur de taille G (Mal, Outremonde)	Yattoko no oni Extérieur de taille TG (Mal, Outremonde)
Dés de vie :	12d8+48 (102 pv)	7d8+21 (52 pv)	14d8+70 (133 pv)
Initiative :	+2 (Dex)	+2 (Dex)	+5 (Dex)
Vitesse de déplacement :	13 m	13 m ; creusement 10 m	10 m ; creusement 6,5 m
CA :	19 (-1 taille, +2 Dex, +8 naturelle)	21 (-1 taille, +2 Dex, +10 naturelle)	20 (-2 taille, +5 Dex, +7 naturelle)
Attaques :	2 griffes (+16 corps à corps) ; ou 3 langues (+11 distance ; ou +11 attaque de contact)	4 griffes (+10 corps à corps) ; ou feu impie (+8 attaque de contact à distance)	7 pinces (+18 au corps à corps) ; ou morsure (+18 corps à corps)
Dégâts :	griffes 1d6+5 ; langues 1d6 (feu)	griffes 1d6+4 ; feu impie 1d4 temp. de Charisme	pince 2d4+6 ; morsure 2d6+9
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m / 3 m (1,50 m avec ses langues)	1,50 m x 1,50 m / 3 m	1,50 m x 1,50 m / 3 m (0 m avec son attaque de morsure)
Attaques spéciales :	aura de terreur, étreinte, langues de feu, pouvoirs magiques	aura de terreur, pouvoirs magiques	aura de terreur, engloutissement, étreinte, pouvoirs magiques
Particularités :	particularités des oni, réduction des dégâts 20/+2, régénération 5, RM 23	particularités des oni, perception des vibrations, réduction des dégâts 20/+2, régénération 5, RM 23	particularités des oni, perception des vibrations, réduction des dégâts 10/+1, régénération 4
Jets de sauvegarde :	Réf +10, Vig +12, Vol +9	Réf +7, Vig +8, Vol +9	Réf +14, Vig +14, Vol +14
Caractéristiques :	For 20, Dex 14, Con 18, Int 11, Sag 13, Cha 15, Souillure 9	For 18, Dex 15, Con 16, Int 17, Sag 19, Cha 20, Souillure 12	For 22, Dex 21, Con 20, Int 14, Sag 15, Cha 17, Souillure 10
Compétences :	Bluff +14, Concentration +16, Connaissance des sorts + 12, Connaissances (Outremonde) +12, Détection +11, Fouille +10, Perception auditive +13, Psychologie +11	Bluff +7, Concentration +10, Connaissances (Outremonde) +10, Déplacement silencieux +9, Diplomatie +12, Discrétion +9, Intimidation +12, Perception auditive +11, Sens de la nature +8	Bluff +17, Concentration +19, Connaissances (Outremonde) +16, Détection +16, Discrétion +19, Escalade +20, Fouille +16, Perception auditive +16, Psychologie +16, Saut +20
Dons :	Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Succession d'enchaînements	Multidextrie, Tir à bout portant	Attaque en puissance, Destruction d'arme, Enchaînement, Expertise du combat
Milieu naturel/climat :	Outremonde	Outremonde	Outremonde
Organisation sociale :	solitaire ou bande (1 + 2-8 oni inférieurs [kamu, sanru ou ugulu])	solitaire ou bande (2-8)	solitaire
Facteur de puissance :	13	13	14
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais
Puissance possible :	13-24 DV (G) ; 25-36 DV (TG)	8-12 DV (G) ; 13-21 DV (TG)	16-24 DV (G) ; 25-32 DV (TG) ; 33-45 (Gig)

repaître de cadavres en décomposition. Sous son apparence humaine, la créature répand des mensonges, des calomnies et couvre de honte le plus de gens possible et répandent la corruption et la Souillure au mieux de leurs capacités.

Pouvoirs magiques : à volonté - *anathème, agrandissement, animation des morts, contact glacial, détection de pensées, effroi, forme éthérée, mise à mort, nuée de la Souillure*†, *profanation, ténèbres*. La créature utilise ces pouvoirs comme un maho-tsukai du 7e niveau lancerait les sorts du même nom (jet de sauvegarde contre un DD 19 + niveau du sort).

Aura de terreur (Sur) : les oni sont en permanence entourés d'une aura de terreur et de malfaisance. Les créatures présentes dans une zone de 10 m de rayon doivent réussir un jet de Volonté (DD 14) pour ne pas être secouées (une créature secouée subit un malus de moral de -2 à ses jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde).

Régénération (Ext) : les armes de jade ou de cristal Kuni, ainsi que les armes bénites et honorables d'au moins +2 d'altération infligent des dégâts normaux à la créature.

Fuite dans l'éther (Sur) : s'il tombe à 0 pv ou en dessous, un shikibu no oni quittera sur-le-champ son corps sous forme éthérée (comme avec le sort *forme éthérée*). Son esprit pourra se glisser dans l'enveloppe d'un cadavre se trouvant non loin, puis l'animer et le transformer lentement en un double de la forme originale de l'oni. Cette transformation prend 2d4 mn, mais l'oni peut parfaitement continuer à se battre sous sa nouvelle forme, avec tous ses pv. Il ne peut rester sous forme spirituelle que pendant une minute. Il peut se déplacer de façon éthérée pendant ce laps de temps, mais ne peut traverser le jade. Si l'oni ne peut se glisser dans un cadavre durant cette période, ce dernier est détruit.

UGULU NO ONI

Avec ses enjambées qui font trembler le sol et son grognement guttural qui résonne comme le tonnerre, l'ugulu no oni est une brute effrayante qui, en plus, a mauvais caractère. Il mesure entre 3,9 et 4,50 m de haut et pèse environ 500 kg. Son corps musculeux est couvert d'une peau épaisse de couleur violette, recouverte de plaques de poils drus. Deux immenses cornes recourbées partent de ses tempes, ses yeux brillent comme des morceaux de braise prêts à s'enflammer et une longue langue ressemblant à un serpent de feu sort de sa gueule hérissée de crocs acérés. Les quatre doigts de ses mains et de ses pieds sont terminés par d'immenses griffes. Une crinière broussailleuse de cheveu violet sombre lui tombe sur les épaules et dans le dos.

COMBAT

L'ugulu no oni attaque en faisant de grands moulinets avec ses mains énormes, capables de réduire un os en poudre sur un coup un peu appuyé. Il compense son manque d'intelligence et de sens de la stratégie par sa force et son endurance.

Pouvoirs magiques : à volonté - *flammes, fracassement, nuée de la Souillure*†, *profanation, protection contre les projectiles, ténèbres profondes*. La créature utilise ces pouvoirs comme un maho-tsukai du 9e niveau lancerait les sorts du même nom (jet de sauvegarde contre un DD 17 + niveau du sort).

Aura de terreur (Sur) : les oni sont en permanence entourés d'une aura de terreur et de malfaisance. Les créatures présentes dans une zone de 10 m de rayon doivent réussir un jet de Volonté (DD 14) pour ne pas être secouées (une créature secouée subit un malus de moral de -2 à ses jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde).

Immunité contre les sorts (Sur) : chaque ugulu no oni est immunisé contre les effets d'un sort précis, contre lequel il bénéficie d'une résistance à la magie insurmontable. Ce pouvoir protège l'oni contre le sort, les pouvoirs ou objets magiques qui copieraient les effets de ce sort et les pouvoirs magiques innés des créatures. Déterminez au moyen de la table ci-dessous le sort auquel est immunisé un ugulu no oni donné :

d10	Sort	d10	Sort
1	*malédiction*	6	*shuriken de feu**
2	*bo de l'eau**	7	*exécution*
3	*doigt de mort*	8	*tetsubo de la terre**
4	*immobilisation de monstre*	9	*tombe de jade**
5	*frappe de jade**	10	*yari de l'air**

Régénération (Ext) : les armes de jade ou de cristal Kuni, ainsi que les armes bénites et honorables d'au moins +2 d'altération infligent des dégâts normaux à la créature.

Akuma no oni

Engeance de l'un des quatre seigneurs oni, les akuma no oni terrifient les créatures par leur haine et leur maîtrise du feu. Le premier Akuma no oni fut créé au cours de travaux interdits sur la nature de l'Outremonde et du monde souterrain menés par des membres de la famille Isawa du clan du Phénix. Il fit office de général aux troupes de l'Outremonde durant le conflit permanent contre Rokugan, même après la mort de Fu Leng, avant de lui-même être balayé à la bataille de la porte de l'oubli.

Comme la créature qui les a engendrés est morte, le nombre d'akuma no oni errant encore dans l'Outremonde est limité – ce dont nombre d'éclaireurs et de généraux du clan du Crabe remercient les Fortunes. Ses rejetons, bien que moins puissants que leur géniteur, n'en sont pas moins pleins de la même haine pour l'humanité, dévorés par leur goût pour la souffrance et le carnage et dotés de redoutables pouvoirs de destruction.

Les akuma no oni sont de grandes créatures bipèdes, mesurant environ 3 m de haut. Leur corps presque squelettique (ils pèsent en moyenne 125 kg) est couvert d'une épaisse peau, qui a presque la dureté du métal. Trois longues langues, brûlant comme si elles étaient badigeonnés de feu grégeois, dépassent de leurs mâchoires hérissées de dents. Leurs doigts osseux se terminent par des griffes tranchantes de 18 cm de long. Leurs trois yeux ressemblent à ceux d'un serpent – si ces derniers pouvaient brûler de la même lueur malfaisante, marque de l'Outremonde.

Combat

Les akuma no oni sont déchirés entre leur désir de détruire tout ce qui est lié aux humains de Rokugan et leur intelligence calculatrice et leur responsabilité en tant que chefs. N'importe quel akuma no oni, livré à lui-même, chargerait purement et simplement la muraille Kaiu et mourrait heureux au combat après avoir tué autant de défenseurs du clan du Crabe que possible. Mais la plupart d'entre eux dirigent de petits groupes d'oni moins puissants et sont chargés de coordonner leurs attaques. Bien qu'ils soient capables d'élaborer des plans complexes et des stratégies dévastatrices, les akuma no oni combattent comme des tigres enragés.

Étreinte (Ext) : pour utiliser ce pouvoir, un kamu no oni doit réussir une attaque avec sa langue. S'il assure sa prise, il inflige automatiquement 1d6 points de dégâts dus au feu pendant chaque round durant lequel il maintient sa prise.

Langues de feu (Ext) : chaque langue qui touche dépose une dose de salive brûlante sur la créature concernée, qui inflige un point de dégâts supplémentaire dû au feu chaque round après avoir touché jusqu'à ce qu'elle soit nettoyée au moyen de vinaigre ou d'alcool. Ces dégâts ne se cumulent pas avec ceux qu'il inflige à un adversaire agrippé.

Pouvoirs magiques : à volonté - *anathème, détection de la magie, détection du Bien, nuée de la Souillure†, profanation, ténèbres profondes.* La créature utilise ces pouvoirs comme un maho-tsukai du 12e niveau lancerait les sorts du même nom (jet de sauvegarde contre un DD 19 + niveau du sort).

Aura de terreur (Sur) : les oni sont en permanence entourés d'une aura de terreur et de malfaisance. Les créatures présentes dans une zone de 10 m de rayon doivent réussir un jet de Volonté (DD 18) pour ne pas être secouées (une créature secouée subit un malus de moral de -2 à ses jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde).

Régénération (Ext) : les armes de jade ou de cristal Kuni, ainsi que les armes bénites et honorables d'au moins +2 d'altération infligent des dégâts normaux à la créature.

Kyoso no oni

Les kyoso no oni sont, eux aussi, les rejetons d'un des seigneurs oni. Le premier Kyoso no oni reste une figure clé de la hiérarchie qui gouverne l'Outremonde et travaille très étroitement avec Iuchi Shahai (la Sombre Fille de Fu Leng) pour mettre au point ses intrigues et complots trompeurs. Il a été créé par un shugenja du clan du Dragon qui, fou de jalousie, voulait détruire son rival, et cette raison d'être ne l'a pas quitté au cours des siècles - Kyoso no oni reste un chasseur, un prédateur solitaire qui guette, tapi dans l'ombre. Ses rejetons emploient les mêmes tactiques et se reposent sur leur discrétion et leur grande variété de pouvoirs magiques (la plus vaste de toutes les espèces d'oni) pour détruire leurs proies.

Un kyoso no oni apparaît sous la forme d'une masse informe, voire d'un long ver de chair, surmonté par un torse de femme. La créature mesure entre 3 et 6 m de long (la partie inférieure de son corps n'a pas de forme précise, mais son torse n'est que légèrement supérieur en taille aux proportions humaines) et pèse en moyenne 250 kg. Elle est pourvue de quatre bras, souvent auréolés d'un sombre feu crépitant, que la créature peut utiliser comme arme. Son visage sans traits est surmonté par neuf cornes formant une espèce de couronne. La couleur de sa peau va du rouge sombre au noir d'ébène.

Combat

Les kyoso no oni tendent des embuscades à leurs proies en s'enfonçant dans le sol et en en surgissant au moment opportun. Ils préfèrent rester à une certaine distance de leur adversaire, d'où ils peuvent les attaquer avec leur feu impie et utiliser leurs pouvoirs magiques plutôt que de venir au contact et les déchirer avec leurs griffes.

Feu impie (Sur) : un kyoso no oni peut, à volonté, faire apparaître une boule d'un sombre feu crépitant et la projeter vers son adversaire. Le projectile a un facteur de portée de 6 m. Une éventuelle protection contre le feu est inefficace ici : ce feu impie consume l'âme et non le corps.

Pouvoirs magiques : à volonté - *agrandissement, anathème, aura de la Souillure†, blasphème, charme-monstre, forme éthérée, mise à mort, nuée de la Souillure†, profanation, rejet du Bien, sanctification maléfique, suggestion, ténèbres profondes, télékinésie, téléportation sans erreur* et *terreur.* La créature utilise ces pouvoirs comme un maho-tsukai du 12e niveau lancerait les sorts du même nom (jet de sauvegarde contre un DD 22 + niveau du sort).

Aura de terreur (Sur) : les oni sont en permanence entourés d'une aura de terreur et de malfaisance. Les créatures présentes dans une zone de 10 m de rayon doivent réussir un jet de Volonté (DD 18) pour ne pas être secouées (une créature secouée subit un malus de moral de -2 à ses jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde).

Régénération (Ext) : les armes de jade ou de cristal Kuni, ainsi que les armes bénites et honorables d'au moins +2 d'altération infligent des dégâts normaux à la créature.

Perception des vibrations (Ext) : un kyoso no oni peut automatiquement déterminer la position de quoi que ce soit en contact avec le sol et se trouvant à moins de 20 m.

Yattoko no oni

Bien qu'il présente une certaine ressemblance avec la mante religieuse, le yattoko no oni n'est rien d'autre qu'un tube digestif

	Byoki no oni Extérieur de taille G (Mal, Outremonde)	Gekido no oni Extérieur de taille G (Mal, Outremonde)	Tsuburu no oni Extérieur de taille TG (Mal, Outremonde)
Dés de vie :	13d8+52 (110 pv)	11d8+44 (93 pv)	15d8+75 (142 pv)
Initiative :	+3 (Dex)	+3 (Dex)	-1 (Dex)
Vitesse de déplacement :	13 m	13 m	3 m
CA :	16 (-1 taille, +3 Dex, +4 naturelle)	15 (-1 taille, +3 Dex, +3 naturelle)	27 (-2 taille, -1 Dex, +20 naturelle)
Attaques :	2 griffes (+16 corps à corps)	2 griffes (+15 corps à corps)	morsure (+22 corps à corps), 2 griffes (+17 corps à corps)
Dégâts :	griffe 1d6+4 plus maladie	griffe (1d6+5)	morsure 2d6+9, griffe 2d4+4
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m / 3 m	1,50 m x 1,50 m / 3 m	3 m x 3 m / 3 m
Attaques spéciales :	aura de terreur, infection, maladie, pouvoirs magiques, puanteur	aura de terreur, pouvoirs magiques, rage	aura de terreur, engloutissement, étreinte, ingestion de cadavres, pouvoirs magiques
Particularités :	particularités des oni, réduction des dégâts 10/+1, régénération 3	particularités des oni, réduction des dégâts 10/+1, régénération 3	particularités des oni, réduction des dégâts 30/+3, régénération 5, RM 26
Jets de sauvegarde :	Réf +11, Vig +14, Vol +10	Réf +10, Vig +11, Vol +8	Réf +8, Vig +14, Vol +7
Caractéristiques :	For 19, Dex 17, Con 19, Int 12, Sag 14, Cha 12, Souillure 8	For 20, Dex 16, Con 18, Int 11, Sag 13, Cha 13, Souillure 8	For 28, Dex 8, Con 20, Int 11, Sag 7, Cha 10, Souillure 7
Compétences :	Concentration +17, Connaissances (Outremonde) +14, Détection +15, Escalade +17, Intimidation +14, Perception auditive +15, Psychologie +15, Saut +17, Sens de l'orientation +15	Connaissances (Outremonde) +11, Déplacement silencieux +14, Détection +12, Discrétion +14, Escalade +11, Intimidation +12, Perception auditive +13, Saut +16	Bluff +15, Concentration +20, Connaissances (Outremonde) +15, Détection + 15, Fouille +15, Intimidation +15, Perception auditive +15, Psychologie +13
Dons :	Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements, Vigueur surhumaine	Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement	Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements, Vigilance
Milieu naturel/climat :	Outremonde	Outremonde	Outremonde
Organisation sociale :	solitaire ou vague (1 + 2-8 zombis pestilentiels)	solitaire, groupe (2-5) ou bande (6-36)	solitaire
Facteur de puissance :	15	15	16
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais
Puissance possible :	14-20 DV (G) ; 21-30 DV (TG) ; 31-39 DV (Gig)	12-15 DV (G) ; 16-24 DV (TG) ; 25-33 DV (Gig)	16-24 DV (TG) ; 25-32 DV (Gig) ; 33-45 DV (C)

pourvu de neuf membres (tête comprise) terminés par des pinces qui lui permettent de mettre la nourriture dans son énorme gueule. Son corps est semblable, la couverture chitineuse en plus, à celui d'une plante carnivore - une enveloppe en forme de gousse de 5 m terminée par une gueule hérissée de dents. La tête, située à une des extrémités, est pourvue de deux immenses yeux à facettes et d'une paire de mandibules qui ne lui servent qu'à agripper ses proies et à les enfourner dans sa gueule. Deux pattes munies de pinces supportent le corps de la créature à l'autre bout ; entre les deux extrémités, six longs appendices insectoïdes, terminés eux aussi par une paire de pinces.

COMBAT

Les yattoko no oni habitent les régions désertiques de l'Outremonde, où ils s'enterrent dans le sable en attendant une proie. Quand l'oni détecte un mouvement en surface, il se débarrasse brutalement du sable qui le recouvre, surgissant au-dessus de sa proie et l'attaquant avec ses longs membres pourvus de pinces. Ces dernières sont incroyablement tranchantes et peuvent faire un critique sur un 19 ou un 20.

Étreinte (Ext) : pour utiliser ce pouvoir, un yattoko no oni doit réussir une attaque avec une de ses griffes. S'il assure sa prise, il soulève sa proie et, au titre d'une action partielle, l'amène jusqu'à sa bouche, puis lui inflige automatiquement des dégâts de morsure et peut tenter de l'engloutir.

Engloutissement (Ext) : un yattoko no oni peut tenter d'engloutir un adversaire agrippé de taille M ou inférieure en réussissant un jet de lutte. Une fois avalé, la créature subit 1d8 points de dégâts dus à l'acide par round passé dans l'estomac de l'oni. Elle peut s'échapper en ouvrant de l'intérieur les mâchoires de l'oni. Pour cela, la créature doit réussir un jet de lutte contre l'oni (si ce dernier est déjà mort, l'oni fait 10 sur son jet de lutte mais un individu se trouvant à l'extérieur peut essayer d'ouvrir les mâchoires lui aussi).

Pouvoirs magiques : à volonté - *nuée de la Souillure*†, *nuée grouillante*, *profanation*, *ténèbres profondes* ; trois fois/jour - *aura de la Souillure*†. La créature utilise ces pouvoirs comme un maho-tsukai du 14e niveau lancerait les sorts du même nom (jet de sauvegarde contre un DD 20 + niveau du sort).

Aura de terreur (Sur) : les oni sont en permanence entourés d'une aura de terreur et de malfaisance. Les créatures présentes dans une zone de 10 m de rayon doivent réussir un jet de Volonté (DD 20) pour ne pas être secouées (une créature secouée subit un malus de moral de -2 à ses jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde).

Régénération (Ext) : les armes de jade ou de cristal Kuni, ainsi que les armes bénites et honorables d'au moins +2 d'altération infligent des dégâts normaux à la créature.

BYOKI NO ONI

Également appelés « démons de la pestilence », les byoki no oni sont des horreurs porteuses de maladies qui transmettent de virulentes infections par simple contact. Ils ont une silhouette vaguement humanoïde, mais décharnée. Leur peau est couverte de pustules et de bubons d'où suintent un pus immonde et une humeur noire et huileuse. L'odeur infecte qu'ils dégagent permet souvent de détecter leur présence avant de les apercevoir. Leur tête ressemble à celle d'une mante religieuse. La seule raison d'être de leur pitoyable existence est de répandre les maladies dont ils sont porteurs et de transformer les créatures infectées en zombis stupides qui les propageront à leur tour.

Combat

Le byoki no oni attaque toute créature vivante en espérant répandre les infections dont il est porteur. Il combat sans se préoccuper de leur propre sécurité : ses blessures peuvent infecter ceux qui l'attaquent avec succès.

Maladie (Ext) : pestilence zombifiante - griffes, jet de Vigueur (DD 20) ; incubation : un jour ; dégâts : perte temporaire de 1d4 points de Con et de 1d4 points d'Int. Un personnage qui succombe à cette pestilence zombifiante revient sur-le-champ à la vie sous la forme d'un zombi pestilentiel (cf. *GdM* p. 76).

Infection (Ext) : en plus de transmettre la peste zombifiante en attaquant, le byoki no oni peut également infecter les personnages se trouvant non loin s'il est frappé au cours d'un combat. Quand il subit des dégâts (au-delà de sa réduction des dégâts), tous les personnages situés à moins de 1,5 m de l'oni doivent réussir un jet de Réflexes (DD 10 + dégâts réellement subis, au-delà de sa résistance aux dégâts) pour ne pas être infectés. Ceux qui le ratent doivent faire un jet de Vigueur pour ne pas être contaminés, comme indiqué ci-dessus.

Pouvoirs magiques : à volonté - *brume mortelle, contagion, nuage nauséabond, nuée de la Souillure*†, *profanation, ténèbres profondes* ; trois fois/jour - *aura de la Souillure*†. La créature utilise ces pouvoirs comme un maho-tsukai du 13e niveau lancerait les sorts du même nom (jet de sauvegarde contre un DD 18 + niveau du sort).

Puanteur (Ext) : toute créature se trouvant à moins de 3 m d'un byoki no oni doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) pour ne pas être pris de nausées (une créature nauséeuse est incapable d'attaquer, de lancer le moindre sort ou de maintenir l'effet de ceux lancés précédemment ou de faire quoi que ce soit impliquant une concentration minimale. Elle peut uniquement faire une action de déplacement ou de mouvement par round).

Aura de terreur (Sur) : les oni sont en permanence entourés d'une aura de terreur et de malfaisance. Les créatures présentes dans une zone de 10 m de rayon doivent réussir un jet de Volonté (DD 17) pour ne pas être secouées (une créature secouée subit un malus de moral de -2 à ses jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde).

Régénération (Ext) : les armes de jade ou de cristal Kuni, ainsi que les armes bénites et honorables d'au moins +2 d'altération infligent des dégâts normaux à la créature.

Zombis pestilentiels

Ces créatures stupides servent le byoki no oni qui les a ramenés à la vie. Ils ressemblent à des cadavres animés couverts de pustules et de bubons et dégagent une odeur aigre, qui rappelle celle du lait qui a tourné. Ils ont les mêmes caractéristiques que les zombis classiques de la taille correspondante, à la différence qu'ils peuvent transmettre la peste zombifiante en attaquant.

Maladie (Ext) : pestilence zombifiante - coup, jet de Vigueur (DD 20 + 1/2 des DV du zombi) ; incubation : un jour ; dégâts : perte temporaire de 1d4 points de Con et de 1d4 points d'Int. Un personnage qui succombe à cette pestilence zombifiante revient sur-le-champ à la vie sous la forme d'un zombi pestilentiel.

Gekido no oni

Cet oni est l'incarnation même de la fureur et de la haine de l'Outremonde. Ce sont des monstres de fureur et leurs accès de rage constituent une force destructrice terrible.

Les gekido no oni sont des créatures bipèdes et maigres, à la peau tannée et au dos hérissé d'une rangée de pointes acérées. Ils sont armés de griffes affreusement tranchantes, de pointes aux talons et aux doigts de pied et de petites cornes sur la tête. Leur bouche est hérissée de dents acérées et peut s'ouvrir aussi largement que la tête de l'oni est grosse. Ils mesurent 2,70 m de haut, mais se déplacent courbés, et pèsent environ 200 kg.

Quand il est pris d'un accès de rage, le gekido no oni semble devenir plus grand. Il se tient plus droit et ses membres deviennent plus épais, de même que sa peau, ce qui conforte encore l'illusion d'un changement de taille.

Combat

Le gekido no oni, qui se sert de ses griffes pour déchirer son adversaire, est déjà un adversaire redoutable dans son état normal. Mais lorsqu'au cours d'un combat, il a un accès de rage, il devient quasiment impossible à arrêter. Dans cet état, l'oni pousse des ricanements déments et prend grand plaisir à tout détruire sur son passage.

Rage (Ext) : le pouvoir le plus redoutable de cette créature est sa capacité à subir des accès de rage, qui se manifestent sans crier gare au cours des combats. Quand l'oni obtient un 19 ou un 20 naturel à un jet d'attaque, il a un accès de rage au round suivant. Cet état de fureur aveugle augmente ses valeurs de Force et de Constitution de +6, le fait bénéficier d'un bonus de moral de +3 à ses jets de sauvegarde et augmente de +3 le DD du jet de sauvegarde contre son aura de terreur (et impose en conséquence à ceux de ses adversaires qui avaient réussi ce jet de le refaire). Cet état lui fait également subir un malus de -2 à la CA, mais dans le même temps, la peau de la créature s'épaissit, augmentant son bonus d'armure naturelle de +3 à +8 (bonus effectif à la CA de +3). Durant son accès de rage, le gekido no oni attaque avec ses dents et en portant des coups de pied, en plus de son attaque de griffes en utilisant les bonus d'attaque et de dégâts indiqués ci-dessous. L'oni peut avoir trois accès de rage par jour, dont chacun dure dix rounds (trois rounds + son modificateur augmenté de Constitution de +7). À l'exception de l'augmentation du DD du jet de sauvegarde contre l'effet de terreur et du bonus d'armure naturelle, ce pouvoir est en tout point identique à la caractéristique de classe de barbare : rage du grand berserker.

Dans cet état, le gekido no oni a : pv +30 ; CA 18 ; jet de Vig +14, de Vol +14 ; jet d'attaque au corps à corps +17/+17/+15/+15/+15 ; dégâts : 1d6 + 8 (griffes, deux attaques) ; 1d6 + 4 (coup de pied, deux attaques) ; 1d8 + 4 (morsure) ; For 26 ; Con 24.

Pouvoirs magiques : à volonté - *agrandissement, anathème, nuée de la Souillure*†, *profanation, ténèbres*. La créature utilise ces pouvoirs comme un maho-tsukai du 11e niveau lancerait les sorts du même nom (jet de sauvegarde contre un DD 18 + niveau du sort). L'oni ne peut utiliser ses pouvoirs magiques quand il subit un accès de rage.

Aura de terreur (Sur) : les oni sont en permanence entourés d'une aura de terreur et de malfaisance. Les créatures présentes dans une zone de 10 m de rayon doivent réussir un jet de Volonté (DD 16) pour ne pas être secouées (une créature secouée subit un malus de moral de -2 à ses jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde).

Régénération (Ext) : les armes de jade ou de cristal Kuni, ainsi que les armes bénites et honorables d'au moins +2 d'altération infligent des dégâts normaux à la créature.

Tsuburu no oni

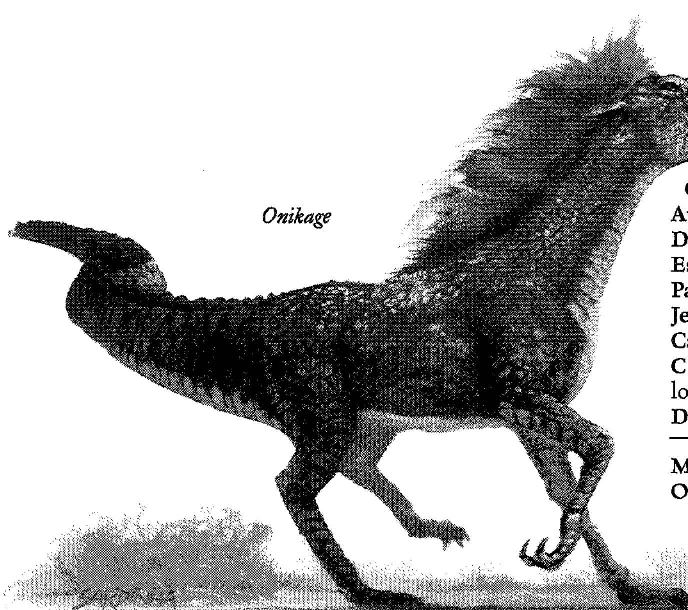
Les tsuburu no oni, rejetons du dernier des quatre seigneurs oni, sont l'incarnation d'une gloutonnerie démoniaque. Le premier Tsuburu no oni fut créé en tant que gardien, mais réclamait en échange un nombre faramineux d'apprentis, de gobelins faits prisonniers et de chevaux de monte qu'il dévorait. Désormais établi dans l'Outremonde, où ses rejetons et autres serviteurs lui assurent de toujours manger à sa faim, il engendre des rejetons à un rythme peu soutenu mais régulier, envoyant les plus repoussantes monstruosités, comme lui, dans l'Empire.

Un tsuburu no oni n'est rien d'autre qu'un gigantesque estomac recouvert d'une peau violette et formant une masse informe d'environ 5 m de diamètre pour un poids de 4000 kg. Deux petits bras sont plantés de chaque côté de son corps, une tête grotesque le surmonte et une rangées de longues piques orne son semblant de dos. Sa tête disparaît derrière sa gueule immense, pourvue de deux rangées de dents et laissant apparaître une longue langue préhensile. Ses yeux et sa bouche ne sont que de minces fentes par rapport à cet orifice.

Combat

Les tsuburu no oni ne vivent que pour manger et sont en quête constante de nourriture (contrairement à leur géniteur, auquel on apporte sa pitance). Par « nourriture », il faut entendre tout ce qui bougeait encore il y a quelques jours et qu'il découvre soit par ses propres moyens, soit sous l'effet d'une brise égarée, mais les tsu-

ONIKAGE



Mort-vivant de taille G (Outremonde)
Dés de vie : 4d12 (52 pv)
Initiative : +1 (Dex)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle)
Attaques : 2 griffes (+7 corps à corps) ; morsure (+2 corps à corps)
Dégâts : griffe 1d6+6 ; morsure 1d4+3
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m / 1,50 m
Particularités : odorat
Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +1, Vol +6
Caractéristiques : For 22, Dex 13, Con -, Int 7, Sag 14, Cha 13, Souillure 7
Compétences : Détection +11, Perception auditive +11, Psychologie +6, Saut +13
Dons : Vigilance

Milieu naturel/climat : Outremonde
Organisation sociale : solitaire ou troupeau (2-20)
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignement : toujours chaotique mauvais
Puissance possible : 5-12 DV (G)

buru no oni préfèrent la nourriture qui se bat, donne des coups et hurle pendant qu'ils l'avalent.

Étreinte (Ext) : pour utiliser ce pouvoir, un tsuburu no oni doit toucher avec son attaques de morsure. S'il parvient à agripper sa victime, il peut tenter de l'engloutir.

Un tsuburu no oni qui touche avec son attaque de griffes saisit sa proie, comme ci-dessus. S'il assure sa prise, il soulève sa proie et, au titre d'une action partielle, l'amène jusqu'à sa bouche, puis lui inflige automatiquement des dégâts de morsure.

Engloutissement (Ext) : un tsuburu no oni peut tenter d'engloutir un adversaire agrippé de taille M ou inférieure en réussissant un jet de lutte. Une fois avalé, la créature subit 2d6+9 points de dégâts d'écrasement et 1d8 poing(s) de dégâts dus à l'acide par round passé dans le gosier de l'oni. Une proie avalée peut se libérer en ouvrant le gosier de l'oni de l'intérieur avec ses griffes ou au moyen d'une arme tranchante de taille P ou TP en infligeant 50 points de dégâts à l'estomac de la créature (CA 20). Une fois tirée d'affaire, une contraction musculaire instinctive referme la plaie : une autre proie devra se frayer un chemin vers la liberté de la même façon.

L'estomac d'un tsuburu no oni peut contenir deux créatures de taille M, quatre de taille P, huit de taille TP, seize de taille Min. ou trente-deux de taille I.

Ingestion de cadavres (Sur) : quand une proie avalée meurt dans son estomac, l'oni se nourrit de ses chairs et des son énergie vitale. L'absorption de 8 DV lui fait gagner 1 DV. Cette absorption détruit le corps de la proie, empêchant ainsi toute forme de résurrection ou de ranimation impliquant de disposer d'une partie de ce corps. Seuls les sorts *miracle, souhait* ou *résurrection suprême* peuvent y parvenir.

Pouvoirs magiques : à volonté - *anathème, nuée de la Souillure*†, *télékinésie, téléportation sans erreur* (l'oni et 50 kg d'objets seulement - les proies avalées ne comptent pas dans cette limite), *ténèbres profondes*. Un tsuburu no oni utilise ces pouvoirs comme un maho-tsukai du 15e niveau lancerait les sorts du même nom (jet de sauvegarde contre un DD 17 + niveau du sort).

Aura de terreur (Sur) : les oni sont en permanence entourés d'une aura de terreur et de malfaisance. Les créatures présentes dans une zone de 10 m de rayon doivent réussir un jet de Volonté (DD 17) pour ne pas être secouées (une créature secouée subit un malus de moral de -2 à ses jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde).

Régénération (Ext) : les armes de jade ou de cristal Kuni, ainsi que les armes bénites et honorables d'au moins +2 d'altération infligent des dégâts normaux à la créature.

Les chevaux qui meurent dans l'Outremonde reviennent à la vie sous la forme d'onikage, des créatures au corps équin couvert d'écailles et aux orbites brillants munies de longs crocs, d'une queue crocodilienne et de sabots griffus. La couleur de leur robe varie du vert sombre au violet passé et celle de leur crinière, dont les crins ressemblent à des tentacules, est généralement d'une couleur contrastant fortement avec leur robe.

COMBAT

Les onikage mangent de la chair de créatures vivantes ; solitaires, ils attaquent toute créature vivant qu'ils croisent, sans réfléchir et sans peur. Ils servent de montures à des créatures de l'Outremonde encore plus abominables (le plus souvent, des maho-bujin, des akutsukai ou des akutenshi - cf. ch. 12) et, dans ce cas, apprennent à contrôler leur faim dévorante.

Mort-vivant : immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristique et les dégâts excessifs.

PENNAGOLAN

Les pennaggolan constituent une espèce de vampire et forment l'une des plus terrifiantes races de créatures mort-vivantes qui existent. Ils s'attaquent aux faibles et aux malades, mais aussi aux fermiers isolés et aux petits groupes de voyageurs pendant leur sommeil. Sous sa forme naturelle, un pennaggolan est une hideuse tête volante ; deux poumons et un appareil digestif pendent de son cou. Cette créature se sert de ses intestins, immondes tentacules improvisés, pour agripper ses victimes à la gorge et aux membres, puis les étouffer avant de se repaître de leur sang.

Les pennaggolan préfèrent capturer leurs victimes par la ruse et la discrétion. Cette créature peut prendre apparence humaine quand bon lui semble en réintégrant son enveloppe corporelle et ainsi se faire passer pour un voyageur ou un paysan pour s'introduire dans des communautés isolées. Elle doit toutefois reprendre son aspect naturel pour se nourrir, ce qui la rend facile à repérer quand elle se déplace sous cette forme.

Chaque pennagolan parle les langues qu'il connaissait de son vivant.

COMBAT

L'archétype « pennagolan » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde (que l'on appellera « créature de base »). Son type devient alors : « Mort-vivant ». La créature de base continue d'utiliser ses caractéristiques et capacités habituelles, sous réserve des précisions apportées ci-dessous.

DV : deviennent des d12.

Vitesse de déplacement : identique à celle de la créature de base, sous sa forme humaine ; sous sa forme naturelle, un pennagolan vole à 16 m avec une bonne manœuvrabilité.

CA : l'armure naturelle de la créature de base augmente de +4.

Attaques : un pennagolan conserve toutes les formes d'attaque de la créature de base et gagne une attaque de morsure s'il n'en possédait pas déjà une. Sous sa forme naturelle, il peut attaquer avec ses entrailles (bonus normal à l'attaque) et son attaque de morsure (-5 au bonus de base à l'attaque, même si ce bonus est de +5 ou inférieur).

Dégâts : l'attaque de morsure d'un pennagolan inflige 1d6 points de dégâts + 1/2 modificateur de Force de la créature ; l'attaque fait avec ses entrailles inflige 1d4 points de dégâts + modificateur de Force de la créature.

Attaques spéciales : un pennagolan conserve toutes les formes d'attaques spéciales de la créature de base et gagne celles décrites ci-dessous. Les jets de sauvegarde se fait contre un DD 10 + 1/2 DV du pennagolan + sa valeur de Souillure, sauf indication contraire (cette dernière est égale à la moitié de sa valeur de Charisme + 1).

Domination (Sur) : un pennagolan peut réduire à néant la volonté de sa proie en la regardant droit dans les yeux. L'utilisation de ce pouvoir est similaire à une attaque de regard, si ce n'est que le vampire doit faire une action simple à cette fin et seule la créature qu'il fixe est en danger, pas les autres. La cible doit réussir un jet de Volonté pour ne pas tomber instantanément sous la coupe du vampire, comme si elle était affectée par le sort *domination* lancé par un mahotsukai de niveau 12. Ce pouvoir a une portée de 10 mètres.

Étreinte (Ext) : pour utiliser ce pouvoir, le pennagolan doit toucher avec son attaque d'entrailles. S'il parvient à agripper sa victime, il peut tenter de l'écraser et de la mordre.

Constriction (Ext) : un pennagolan inflige automatiquement les dégâts de son attaque d'entrailles à une proie de taille M ou inférieure en réussissant un jet de lutte.

Absorption de sang (Ext) : le pennagolan peut sucer le sang d'une créature vivante s'il réussit à l'immobiliser pour lui planter ses crocs dans sa gorge. S'il y parvient, il lui vole son fluide vital, ce qui se traduit par une perte permanente de 1d4 points de Constitution chaque round au cours duquel sa proie est immobilisée.

Création de rejetons (Sur) : les pennagolan tuent d'ordinaire leurs victimes en les étranglant avant de leur sucer le sang. Si un pennagolan tue un personnage en le vidant de son sang, ce dernier reviendra à la vie sous forme d'un pennagolan s'il n'est pas enterré dans les trois jours de son décès. Cette nouvelle créature n'est pas l'esclave du pennagolan qui lui a rendu la vie, mais sera irrémédiablement mauvaise et ne ressentira aucune espèce de lien avec son existence passée.

Particularités : un pennagolan conserve toutes les particularités de la créature de base, ainsi que celles indiquées ci-dessous, et gagne le type mort-vivant et le sous-type Outremonde.

Réduction des dégâts (Sur) : l'enveloppe corporelle mort-vivante du pennagolan est particulièrement résistante, ce qui lui confère une réduction des dégâts de 5/+1.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext) : le pennagolan bénéficie d'une résistance de +4 au renvoi des morts-vivants (cf. *MdM*). Un pennagolan ne peut être renvoyé de la sorte que sous sa forme naturelle.

Résistance (Ext) : le pennagolan possède une résistance de 20 points au froid et à l'électricité.

Transformation (Sur) : le pennagolan peut prendre une apparence humaine en réintégrant son enveloppe corporelle d'origine (il doit d'abord tremper ses entrailles dans du vinaigre afin d'accélérer le processus de digestion du sang de sa proie et réduire leur taille). Sous cette forme, il semble avoir son alignement d'origine quand on utilise un sort de *détection du Mal* ou similaire et ne peut être renvoyé. Si son enveloppe corporelle est détruite alors que sa tête en était séparée, le pennagolan meurt en 1d4 jour(s).



Pennagolan

Aura de terreur (Sur) : sous sa forme naturelle, un pennagolan peut, au titre d'une action libre, créer une aura de terreur de 10 m de rayon. Les créatures présentes dans cette zone doivent réussir un jet de Volonté pour ne pas être secouées (une créature secouée subit un malus de moral de -2 à ses jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde).

Guérison accélérée (Ext) : un pennagolan récupère 5 pv par round.

Jets de sauvegarde : comme la créature de base.

Caractéristiques : ajoutez les bonus suivants aux caractéristiques de la créature de base : For +4, Dex +2, Int +2, Sag +2, Cha +4. Comme tous les morts-vivants, un pennagolan n'a pas de valeur de Constitution. Sa valeur de Souillure est égale à la moitié de sa valeur de Charisme.

Compétences : le pennagolan bénéficie d'un bonus racial de +8 aux jets de Bluff, Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Fouille, Perception auditive et Psychologie. Sinon, comme la créature de base.

Dons : le vampire acquiert automatiquement les dons suivants, si la créature de base ne les a pas déjà (et en remplit les conditions

préalables) : Attaques réflexe, Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative et Vigilance. Le pennagolan perd le bénéfice de tout don ancestral que pouvait avoir la créature de base.

Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : comme la créature de base +2.
Trésor : normal (x2).
Alignement : toujours loyal mauvais.
Puissance possible : selon la classe de personnage.

Personnages pennagolan

Les pennagolan sont toujours loyal mauvais, ce qui provoque la perte des pouvoirs et compétences de classe pour certains personnages. En outre, les personnages qui avaient le pouvoir de repousser les morts-vivants gagnent celui de les intimider et les personnages qui avaient un familier, une monture spécifique ou un animal de compagnon perdent cet allié.

Exemple de pennagolan

Dans cet exemple, la créature de base est un guerrier humain du clan de la Grue de niveau 5.

Pennagolan
Mort-vivant de taille M (Outremonde)
Dés de vie : 5d12 (32 pv)
Initiative : +7 (+3 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 10 m sous forme humaine ; vol 16 m (bonne) sous forme naturelle
CA : 17 (+3 Dex, +4 naturelle)
Attaques : entrailles (+7 corps à corps), morsure (+2 corps à corps) ; ou katana (+9 corps à corps)
Dégâts : entrailles 1d4+2, morsure 1d6 ; katana 1d10+5
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Attaques spéciales : absorption d'énergie, constriction, domination, étreinte
Particularités : réduction des dégâts (5/+1), résistance au froid et à l'électricité (20), transformation, guérison accélérée (5), résistance au renvoi des morts-vivants (+4)
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +3
Caractéristiques : For 14, Dex 17, Con -, Int 14, Sag 15, Cha 19, Souillure 10
Compétences : Acrobaties +7, Diplomatie +9, Frappe iaijutsu +9, Psychologie +14
Dons : Arme en main, Arme de prédilection (katana), Attaques réflexe, Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Spécialisation martiale (katana), Vigilance
Mort-vivant : immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristique et les dégâts excessifs.
Les jets de Volonté contre les pouvoirs de domination et d'aura de terreur de ce pennagolan se font contre un DD 22.
Objet magique : *talisman Essor de la grue (rapidité)*
Facteur de puissance : 7

Rokuro-kubi

Humanoïde monstrueux de taille M
Dés de vie : 4d8 (18 pv)
Initiative : +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 10 m
CA : 12 (+2 Dex)
Attaques : katana (+7 corps à corps), morsure (+1 corps à corps)
Dégâts : katana 1d10+3, morsure 1d4+1
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 1,50 m (6 m avec son attaque de morsure)
Attaques spéciales : étreinte, constriction 1d6+2
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +1, Vol +6


Rokuro-kubi

Caractéristiques : For 14, Dex 15, Con 10, Int 11, Sag 14, Cha 10
Compétences : Bluff +7, Déguisement +7, Détection +9, Diplomatie +7
Dons : Science de l'initiative

Milieu naturel/climat : terre ferme
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-5)
Facteur de puissance : 2
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique mauvais
Puissance possible : selon la classe de personnage

Comme beaucoup d'autres monstres - la hannya, les naga de la forêt Shinomen et le hebi-no-onna -, le rokuro-kubi est une créature hybride, mi-serpent mi-être humain. Le seul trait ophidien de celle-ci est son long cou serpentin qu'elle peut enrouler autour de sa victime pour l'enserrer ou l'étrangler. Il est impossible, la plupart du temps, de distinguer un rokuro-kubi d'un humain et ces créatures font tout ce qui est en leur pouvoir pour maintenir l'illusion de leur humanité. Elles portent des vêtements de qualité ou ceux, plus modestes, du pèlerin ou du voyageur. Mais le masque tombe vite quand le rokuro-kubi passe à l'attaque en allongeant son cou, semblable à un gros serpent (6 m maximum). Sa bouche présente des crocs acérés.

Les rokuro-kubi parlent le commun et la langue des yuan-ti.

Combat

Les rokuro-kubi sont malins et sournois et prennent du plaisir à voir souffrir leurs proies. Ils se lient parfois d'amitié par un groupe de voyageurs ou une famille de paysans dans le seul but de les tuer discrètement un par un. Ils se déguisent très souvent eux-mêmes en voyageurs et attaquent ceux qu'ils croisent sur les routes.

Étreinte (Ext) : pour utiliser ce pouvoir, le rokuro-kubi doit toucher avec son attaque de morsure. S'il saisit sa victime, il peut tenter de l'étouffer avec son cou serpentin.

Constriction (Ext) : le rokuro-kubi inflige 1d6+2 point de dégâts s'il réussit un jet de lutte contre une victime de taille M ou inférieure. Pendant qu'il étouffe sa victime, le rokuro-kubi peut attaquer avec son arme mais uniquement la victime prise dans ses anneaux.

SEMI-ESPRIT

Humanoïde de taille M (esprit)
Dés de vie : 1d8 (4 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 10 m (en plus, rivières et mers : nage 10 m)
CA : 14 (+4 chemise de mailles)
Attaques : épée courte (+2 corps à corps) ; javeline (+1 distance)
Dégâts : épée courte 1d6 ; javeline 1d6
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Particularités : vision nocturne, caractéristiques raciales
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +2, Vol +0
Caractéristiques : For 10, Dex 11, Con 10, Int 10, Sag 11, Cha 11
Compétences : Détection +2, Perception auditive +2
Dons : Arme de prédilection (épée courte)

Milieu naturel/climat : forêts tempérées et chaudes (bambous) ; eaux tempérées et chaudes (mers et rivières)
Organisation sociale : solitaire ou bande (2-10)
Facteur de puissance : 1/2
Trésor : normal
Alignement : généralement loyal bon (bambou), neutre bon (rivière) et chaotique bon (mer)
Puissance possible : selon la classe de personnage

Les semi-esprits sont les descendants des humains et de divers esprits de la nature. Ils sont divisés en trois variétés : semi-esprits des bambous, des rivières et des mers. Tous sont aussi étroitement liés à la nature qu'à la société des humains.

Les semi-esprits ont l'air humain. Ils ont des yeux en amande et des lèvres fines. Leurs sourcils sont des plus fins et leur teint très pâle, voire doré. Ils sont entièrement glabres, mais leur chevelure est épaisse et abondante. Leur race est aussi diverse que celle des humains, et beaucoup sont proches de l'idéal esthétique humain.

Les semi-esprits parlent la langue des esprits et le commun.

La plupart de ceux que l'on rencontre loin de chez eux sont des hommes d'armes ; les caractéristiques ci-dessus sont celles d'un homme d'arme du 1er niveau.

COMBAT

Bien que les semi-esprits préfèrent les solutions pacifiques à la violence, ils peuvent combattre avec courage et compétence si nécessaire. Ils utilisent une grande variété d'armes et ont une préférence pour l'armure légère.

Vision nocturne (Ext) : dans des conditions de faible luminosité (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.), les semi-esprits voient deux fois plus loin que les humains et distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.

Caractéristiques raciales des semi-esprits (Ext) : selon leur type, les semi-esprits ont les caractéristiques suivantes :

Semi-esprits des bambous

- Bonus racial de +2 aux jets de Sens de la nature.
- Bonus racial de +4 aux jets de Discrétion dans les bois et en forêt.
- Absence de traces : les semi-esprits de bambou ne laissent aucun trace en milieu naturel et ne peuvent être pistés.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques dont le nom comprend les mots « pierre » (y compris « pétrification »), « terre » (y compris « glissement de terrain ») ou « bois », les sorts de shugenja de l'élément terre et les sorts de wu jen liés à la terre ou au bois.
- Une fois par jour, un semi-esprit des bambous peut utiliser *communication avec les animaux* avec n'importe quel animal (reportez-vous à la description de ce sort p.189 du *MdJ*). Ce pouvoir est inné. Il dure une minute (le semi-esprit est considéré comme un lanceur de sort de niveau 1 lorsqu'il l'utilise, quel que soit son niveau réel).

Semi-esprits des rivières

- Respiration aquatique : les semi-esprits des rivières peuvent respirer sous l'eau comme dans l'air.
- Les semi-esprits des rivières ont une vitesse de déplacement de base en nageant de 10 m. Ils n'ont pas besoin de faire de jet de Natation pour nager normalement. Ils ont un bonus racial de +8 pour tout jet de Natation destiné à accomplir une action spéciale ou à éviter un danger, et ils peuvent toujours choisir de faire 10 à ces jets, même en situation tendue ou menaçante. Ils peuvent utiliser l'action course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques dont le nom comprend le mot « eau », les sorts de shugenja de l'élément eau et les sorts de wu jen liés à l'eau.
- Une fois par jour, un semi-esprit de bambou peut utiliser *communication avec les animaux* avec n'importe quel poisson (reportez-vous à la description de ce sort p.189 du *MdJ*). Ce pouvoir un sort est innée. Il dure 1 minute (le semi-esprit est considéré comme un lanceur de sort de niveau 1 lorsqu'il l'utilise, quel que soit son niveau réel).

Semi-esprits des mers

- Respiration aquatique : les semi-esprits des mers peuvent respirer sous l'eau comme dans l'air.
- Les semi-esprits des mers ont une vitesse de déplacement de base en nageant de 10 m. Ils n'ont pas besoin de faire de jet de Natation pour nager normalement. Ils ont un bonus racial de +8 pour tout jet de Natation destiné à accomplir une action spéciale ou à éviter un danger, et ils peuvent toujours choisir de faire 10 à ces jets, même en situation tendue ou menaçante. Ils peuvent utiliser l'action course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques du registre du feu.
- Un semi-esprit des mers peut faire un jet de Connaissances (nature) ou un jet d'Intelligence avec un bonus racial de +2 pour prédire les conditions météorologiques des prochaines 24 h. Le DD est 15.

PERSONNAGES SEMI-ESPRITS

Comme les humains, les semi-esprits n'ont pas de classe particulière de prédilection. Lorsqu'on détermine si un personnage semi-esprit multiclassé subit un malus de PX, la classe dont le niveau est le plus élevé n'est pas prise en compte.

SHIROKINU KATSUKAMI

Extérieur de taille G (Bien, Loi, esprit)
Dés de vie : 12d8+36 (90 pv)
Initiative : +4 (Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 13 m ; vol 13 m (bonne)
CA : 22 (+12 naturelle)
Attaques : défenses (+16 corps à corps) ; 2 griffes (+11 corps à corps)
Dégâts : défense 1d8+5 ; griffe 1d6+2
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 3 m
Attaques spéciales : étreinte, pattes arrière 2d4+2, pouvoirs magiques
Particularités : guérison accélérée 4, immunité au poison, réduction des dégâts 30/+3, résistance 20 au feu, RM 24
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +11, Vol +13
Caractéristiques : For 20, Dex 11, Con 17, Int 18, Sag 19, Cha 20
Compétences : Acrobaties +12, Concentration +15, Connaissance des sorts +16, Connaissances (esprits) +16, Connaissances (mystères) +16, Détection +16, Diplomatie +17, Équilibre +12, Fouille +16, Perception auditive +16, Psychologie +16, Sens de l'orientation +16

Dons : Attaque en vol, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée*, Science de l'initiative

Milieu naturel/climat : terre ferme
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 14
Trésor : aucun
Alignement : toujours loyal bon
Puissance possible : 13-15 DV (G) ; 16-36 DV (TG)

Également appelés les « dévoreurs de rêves » parce qu'ils chassent parfois les esprits malfaisants qui provoquent les cauchemars, les shirokinikatsukami sont des esprits puissants et amicaux. Ils aident les mortels qui font appel à eux et sont parfois envoyés pour protéger une personne méritante ou éminente.

Cet esprit est sans doute celui qui a l'apparence la plus étrange : le corps massif d'un cheval et les pattes arrière et démesurées d'un tigre, une robe marron clair ou dorée présentant des motifs éclatants de diverses couleurs ; la tête d'un lion avec sa crinière, des yeux humains, la trompe et les défenses d'un éléphant, la queue d'une vache, les bras d'un singe et des griffes de tigre de couleur violette.

Les shirokinikatsukami parlent le commun et la langue des esprits.

COMBAT

Le shirokinikatsukami est un adversaire courageux, doué et droit. Sauf s'il est pris dans une embuscade, il informera poliment son assaillant de la stupidité de son geste et lui donnera la chance d'abandonner la voie du mal et de se retirer. Si l'esprit malfaisant décline l'offre ou attaque, le shirokinikatsukami combattra sans faire preuve d'aucune pitié.

Étreinte (Ext) : pour utiliser ce pouvoir, le shirokinikatsukami doit toucher avec son attaque de griffes ou de morsure. S'il saisit sa victime, il peut tenter de l'attaquer avec ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext) : s'il saisit sa victime, le shirokinikatsukami peut attaquer avec chacune de ses pattes arrière (corps à corps +16) et infliger 2d4+2 points de dégâts.

Pouvoirs magiques : à volonté - *cercle magique contre le Mal, décorporation*, état gazeux, invisibilité, projection astrale, songe, téléportation sans erreur* (la créature plus 25 kg d'objets seulement) ; trois fois/jour - *chariot de nuage** (la créature plus 25 kg d'objets seulement), *domination universelle, rejet du Mal* ; une fois/jour - *guérison suprême, rappel à la vie.* En outre, un shirokinikatsukami peut utiliser les pouvoirs suivants, au titre d'une action gratuite : *détection de pensées, détection des métamorphes*, détection du Mal.* Le shirokinikatsukami utilise ces pouvoirs comme un ensorceleur du 14e niveau lancerait les sorts du même nom (jet de sauvegarde contre un DD 15 + niveau du sort).

Shirokinukatsukami

SORCIÈRE DES MARAIS

Métamorphe de taille M (Outremonde)
Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)
Initiative : +1 (Dex)
Vitesse de déplacement : 10 m ; nage 10 m
CA : 13 (+1 Dex, +2 naturelle)
Attaques : 2 griffes (+1 corps à corps)
Dégâts : griffe 1d6 plus maladie
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Attaques spéciales : étreinte, maladie, noyade
Particularités : guérison accélérée, transformation, vulnérabilité au feu
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +5, Vol +4
Caractéristiques : For 10, Dex 12, Con 15, Int 11, Sag 12, Cha 13, Souillure 6
Compétences : Bluff +10, Déguisement +10*, Détection +7, Perception auditive +7, Psychologie +6
Dons : Vigilance

Milieu naturel/climat : aquatique
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 2
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique mauvais
Puissance possible : 3-6 DV (M)

Créatures repoussantes revêtues de la peau avenante d'un compagnon connu, les sorcières des marais sont d'abominables métamorphes qui se nourrissent d'humains.

Ces créatures hantent les marais nauséabonds et les cours d'eau de Rokugan. Bien qu'elles soient apparues dans l'Outremonde, c'est plus au nord qu'elles font le plus de ravages - là où personne ne soupçonne leur présence. La forme naturelle d'une sorcière des marais est celle d'une vieille femme toute grise et répugnante, armée d'ongles pointus et de crocs bien visibles ; elle mesure en moyenne 1,80 m et pèse 55 kg. Elle survit en volant la peau de victimes humaines, puis en enfilant cette peau comme un vêtement pour ressembler, voire se faire passer pour sa victime pendant de courtes périodes.

Les sorcières des marais parlent la langue de l'Outremonde et le rokugani (commun).

COMBAT

La sorcière des marais s'installe dans une pièce d'eau déterminée, située près d'une communauté humaine et attend que d'éventuelles victimes s'approchent de la berge.

Sorcière des marais

sauf si elle a droit à un jet de sauvegarde pour ne subir que des demi-dégâts, auquel cas elle subit la moitié des dégâts en cas de réussite et



Elle attaquera rarement une victime qui n'est pas seule : si c'est le cas, elle nagera pour attaquer sa victime par derrière, puis l'entraînera dans l'eau pour l'attaquer.

Maladie (Ext) : pourriture marécageuse - griffes, jet de Vigueur (DD 13) ; incubation : 1d4 jour(s) ; dégâts : perte temporaire de 1d4 points de Con (cf. *GdM* p. 76).

Étreinte (Ext) : pour utiliser ce pouvoir, la sorcière doit toucher avec ses deux attaques de griffes. Si elle parvient à agripper sa victime, elle peut tenter de la noyer.

Noyade (Ext) : une fois qu'une sorcière des marais a agrippé sa victime, elle plonge sous la surface et tente de la noyer (cf. *GdM* p. 85).

Transformation (Sur) : une sorcière des marais peut changer d'apparence à volonté, comme si elle utilisait le sort *modification d'apparence*. Mais elle ne peut prendre l'apparence que d'individus particuliers et seulement en les dépouillant de leur peau et en la passant. Quand une sorcière des marais porte la peau d'un être humain, un pouvoir surnaturel inné lui permet d'adapter sa morphologie à celle de sa victime, ainsi qu'à son apparence. Cette peau toutefois se décompose en même temps que le corps de la victime de la sorcière (sauf utilisation du sort *préservation des morts*), ce qui la rend inutilisable dans la semaine suivant la mort de la victime.

Guérison accélérée (Ext) : une sorcière des marais qui se revêt d'une nouvelle peau récupère 2 DV par minute jusqu'à atteindre son nombre de pv maximal. Une fois complètement guérie, une sorcière ne guérit pas plus vite que normalement, jusqu'à ce qu'elle passe une nouvelle peau.

Vulnérabilité au feu : une sorcière des marais subit deux fois plus de dégâts du fait du feu

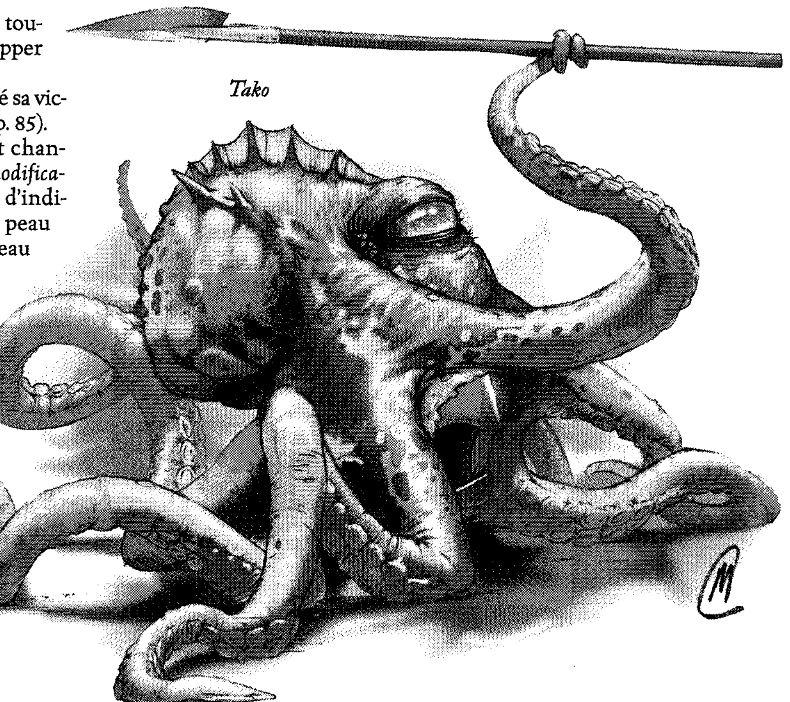
TAKO

Aberration de taille M (aquatique)
Dés de vie : 4d8+4 (22 pv)
Initiative : +2 (Dex)
Vitesse de déplacement : 6,5 m ; nage 10 m
CA : 17 (+2 Dex, +5 naturelle)
Attaques : 4 armes (+8 corps à corps), 3 tentacules (+8 corps à corps), morsure (+3 corps à corps)
Dégâts : armes 1d8+2, tentacules 0, morsure 2d4+5
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Attaques spéciales : étreinte, constriction
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +2, Vol +4
Caractéristiques : For 20, Dex 15, Con 12, Int 12, Sag 11, Cha 10
Compétences : Déplacement silencieux +9, Détection +5, Discrétion +13*, Escalade +12, Perception auditive +4
Dons : Combat à plusieurs armes, Multidextrie

Milieu naturel/climat : eaux tempérées et chaudes
Organisation sociale : solitaire, groupe (2-7) ou tribu (8-20)
Facteur de puissance : 2
Trésor : normal
Alignement : généralement loyal neutre
Puissance possible : 5 DV (M) ; 6-12 DV (G)

Le tako, qui ressemble beaucoup à une grosse pieuvre, mesure 1,8 m de diamètre. Sa peau, couverte d'un épais manteau de cuir dur, est normalement vert clair (mâles) ou rouge orangé (femelles), mais peut facilement changer de couleur. Il possède huit tentacules souples recouverts de ventouses. Il n'a qu'un œil doré et ses tentacules laissent apparaître, à leur naissance, des mâchoires saillantes et tranchantes ressemblant à un bec de perroquet.

Les tako ont un langage propre fait d'ondulations de leurs tentacules et de changements de couleur.



Tako

COMBAT

D'ordinaire docile, le tako attaque toute créature pénétrant sur son territoire. En outre, il a un sens aigu de l'honneur, se venge des attaques subies et s'allie avec des représentants d'autres races. Le tako est un adversaire astucieux qui se sert de sept de ses tentacules pour attaquer (avec des armes ou pour saisir son assaillant) tandis que le huitième lui sert à s'arrimer au sol. Il utilise d'ordinaire des tridents ou des haches d'armes.

Étreinte (Ext) : pour utiliser ce pouvoir, le tako doit toucher sa cible (de taille M ou inférieure) avec un de ses tentacules. S'il la saisit, il peut utiliser son pouvoir de constriction.

Constriction (Ext) : en réussissant un jet de lutte opposé contre une cible de taille M ou inférieure, le tako lui inflige 2d6-5 points de dégâts.

Compétences : le tako bénéficie d'un bonus racial de +4 à ses jets de Discrétion. *Ce bonus passe à +8 en pleine nature.

Dons : le tako reçoit le don Multidextrie comme don supplémentaire. Avec ses dons de Multidextrie et de Combat à plusieurs armes, le tako peut, chaque round, attaquer sans pénalité avec sept de ses tentacules au titre d'une caractéristique raciale

TASLOI

Humanoïde de taille P (Tasloi)
Dés de vie : 1d8 (4 pv)
Initiative : +1 (Dex)
Vitesse de déplacement : 6,5 m ; escalade 13 m
CA : 15 (+1 taille, +1 Dex, +2 naturelle, +1 rondache en bois)
Attaques : demi-pique (+0 corps à corps) ; ou 2 griffes (+0 corps à corps) ; ou demi-pique (+2 distance)
Dégâts : demi-pique 1d6-1 ; griffe 1d4-1
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Particularités : vision nocturne, sensibilité à la lumière
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +0, Vol +0
Caractéristiques : For 8, Dex 13, Con 10, Int 9, Sag 11, Cha 10
Compétences : Déplacement silencieux +4*, Détection +2, Discrétion +7*, Escalade +9, Perception auditive +2
Dons : Vigilance

Milieu naturel/climat : forêts chaudes
Organisation sociale : solitaire, groupe (2-9), bande (10-70) ou meute (71-95)
Facteur de puissance : 1/2
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique mauvais
Puissance possible : selon la classe de personnage

Petits mais malfaisants, les tasloi vivent dans les jungles. Ils se déplacent avec aisance dans les arbres, d'où ils tendent des embuscades aux voyageurs imprudents.

Les tasloi sont des humanoïdes à la tête aplatie et dotés de longues jambes. Ils marchent en position accroupie, prenant de temps à autre appui sur leurs phalanges. Leur peau est d'un vert brillant et couverte d'un fin duvet noir. Leurs yeux félins sont d'un or brillant.

Les tasloi parlent une langue qui leur est propre, ainsi que le commun.

COMBAT

Les tasloi ne sont pas de grands combattants dans la jungle, mais ils peuvent s'avérer dangereux en nombre. Ils connaissent le repaire de beaucoup de monstres plus dangereux qu'eux et tracent parfois d'évidentes voies de repli y conduisant en espérant faire tomber un adversaire affaibli dans une embuscade tandis qu'eux fuiront un combat perdu d'avance. Ils prennent rapidement la fuite quand ils ne peuvent l'emporter, mais reviennent d'ordinaire harceler leurs adversaires en espérant les épuiser au moyen d'attaques répétées. S'ils parviennent à user un ennemi, ils tentent si possible de s'enfuir avec son corps car ils se nourrissent de chair humaine.

Sensibilité à la lumière (Ext) : les tasloi subissent un malus de -1 à leurs jets d'attaque quand ils sont en plein soleil ou dans la zone d'effet du sort *lumière du jour*.

Compétences : les tasloi utilisent leur modificateur de Dextérité pour faire leurs jets d'Escalade. * Les tasloi bénéficient d'un bonus racial de +4 à leurs jets de Discrétion et de Déplacement silencieux quand ils sont dans les arbres.

Tasloi

TENGU



Les tengu sont les représentants d'une race ancienne et magique de guerriers. Ce sont des érudits et des maîtres qui transmettent leurs connaissances à ceux qui viennent à leur rencontre et se montrent dignes et honorables (de les recevoir). Dans l'univers décrit dans ce supplément, les tengu (également appelés kenku) sont les représentants d'une race très ancienne, apparue bien avant les hommes. On dit que leur terre natale se trouve quelque part très loin au nord, peut-être sur les terres des clans de la Licorne ou du Phénix ou peut-être dans les montagnes au-delà.

Les tengu ont l'apparence de corbeaux bipèdes de taille humaine ; ils ont un bec pointu, des ailes immenses et leurs bras sont couverts de plumes. Ils portent des vêtements et, de temps à autre, des éléments d'armure comme ceux que portent les hommes et se servent d'armes humaines (notamment le katana). Si la plupart des tengu ont une tête de corbeau, certains ont des traits plus humanoïdes mais toujours un nez incroyablement long et pointu. Ces tengu à tête humanoïde sont plus petits que leurs semblables, mais plus intelligents et plus enclins à disposer de pouvoirs magiques.

Les tengu parlent une langue propre et le commun ; les tengu à tête humanoïde parlent également la langue des esprits.

COMBAT

Les tengu sont des combattants accomplis et combattent au katana comme les samurai humains. Leurs techniques de combat sortent des sentiers battus, pour ne pas dire plus, car ils se servent de leurs ailes pour frapper leur adversaire et exploitent au maximum leur mobilité et leurs capacités d'esquive.

Aile protectrice (Ext) : le tengu utilise ses ailes au corps à corps - pas (d'ordinaire) pour voler, mais pour frapper son adversaire et le désorienter. Chaque round, en plus de ses attaques normales, un tengu peut faire un jet de Bluff (auquel son adversaire répondra par un jet de Psychologie). S'il l'emporte, le tengu bénéficiera au cours de ce round d'un bonus de circonstances de +2 à son jet d'attaque.

Pouvoirs magiques : tous les tengu peuvent utiliser à volonté les pouvoirs magiques *changement d'apparence, cri, image imparfaite, accomplie, image miroir, invisibilité*. Un tengu utilise ces pouvoirs comme un ensorceleur du (DV du tengu) niveau lancerait les sorts du même nom (jet de sauvegarde contre un DD 11 + niveau de sort

	Tengu à tête de corbeau	Tengu à tête d'homme
	Humanoïde monstrueux de taille M	**Humanoïde monstrueux de taille P**
Dés de vie :	2d8 (9 pv)	5d8 (22 pv)
Initiative :	+2 (Dex)	+7 (+3 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement :	10 m ; vol 20 m (moyenne)	10 m ; vol 13 m (moyenne)
CA :	13 (+2 Dex, +1 naturelle)	15 (+1 taille, +3 Dex, +1 naturelle)
Attaques :	katana (+5 corps à corps) ; bec (-2 corps à corps)	katana (+11 corps à corps)
Dégâts :	katana 1d10+1 ; bec 1d4+1	katana 1d10
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m / 1,50 m	1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Attaques spéciales :	aile protectrice, pouvoirs magiques, arme de prédilection	aile protectrice, sorts, pouvoirs magiques, arme de prédilection
Particularités :	reproduction des sons	reproduction des sons, RM 15
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +0, Vol +5	Réf +7, Vig +1, Vol +7
Caractéristiques :	For 12, Dex 15, Con 10, Int 13, Sag 14, Cha 13	For 10, Dex 17, Con 10, Int 15, Sag 16, Cha 15
Compétences :	Détection +7, Diplomatie +6, Frappe iaijutsu +6, Intimidation +6, Psychologie +7, Représentation +4	Détection +11, Diplomatie +10, Frappe iaijutsu +10, Intimidation +10, Psychologie +11
Dons :	Esquive, Souplesse du serpent	Arme de prédilection (katana), Attaque éclair, Esquive, Souplesse du serpent
Milieu naturel/climat :	terre ferme	terre ferme
Organisation sociale :	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	1	6
Trésor :	normal	normal (x 2)
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre
Puissance possible :	selon la classe de personnage	selon la classe de personnage

Tengu



pour les tengu à tête de corbeau ; DD 12 + niveau de sort pour les tengu à tête humaine).

Botte secrète (Ext) : les tengu ont les avantages de ce don quand ils se servent d'un katana, même s'il ne peut normalement pas être appliqué à cette arme.

Reproduction des sons (Ext) : les tengu peuvent reproduire n'importe quelle voix ou son entendu une fois. Les personnages qui l'entendent doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 DV du tengu + le modificateur lié à son Cha) pour percer à jour le stratagème.

Sorts : un tengu à tête humaine peut lancer des sorts comme un shugenja de l'air de niveau 5 (sorts de feu interdits). Le jet de sauvegarde pour résister à ces sorts est de DD 15 + niveau du sort pour ceux de l'air et DD 13 + niveau du sort pour les autres.

Personnages tengu

La classe préférée des tengu est celle des samurai, même s'ils progressent souvent en tant que moine ou shugenja. Les tengu à tête humaine shugenja doivent se spécialiser dans le domaine de l'air et chaque niveau de shugenja gagné leur permet de lancer un sort supplémentaire. Ainsi, un tengu devenu shugenja 2e niveau pourra lancer des sorts comme un shugenja 7e.

Tigbanua buso

Humanoïde monstrueux de taille M
Dés de vie : 8d8 (36 pv)
Initiative : +2 (Dex)
Vitesse de déplacement : 10 m
CA : 17 (+2 Dex, +5 naturelle)
Attaques : 2 griffes (+10 corps à corps), morsure (+5 corps à corps)
Dégâts : griffes 1d6 plus malédiction, morsure 1d6
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Attaques spéciales : aura de terreur, malédiction du buso
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +2, Vol +6
Caractéristiques : For 11, Dex 14, Con 10, Int 2, Sag 11, Cha 9
Compétences : Détection +9, Perception auditive +9
Dons : Botte secrète (griffes, morsure)
Milieu naturel/climat : montagnes et forêts tempérées et chaudes
Organisation sociale : solitaire ou meute (2-6)
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignement : toujours chaotique mauvais
Puissance possible : 9-11 DV (M) ; 12-24 DV (G)


Tigbanua buso

Ces goules osseuses ne disposant que d'un œil répandent un fléau atroce avec leurs griffes souillées, faisant se transformer leurs victimes en bêtes sauvages une fois la nuit venue.

Les tigbanua buso sont les représentants d'une espèce humanoïde dégénérée dont les membres ont été jadis amicaux et serviables mais sont depuis devenus les pires ennemis de l'humanité. Ces créatures sont grandes et décharnées (elles mesurent plus de 2,10 m pour 70 kg) et possèdent un long cou flexible. Leurs pieds sont osseux et disproportionnés et leurs doigts noueux sont terminés par des griffes tranchantes. Leurs cheveux sont ondulés et sales, leur nez est plat et leur bouche est hérissée de quatre crocs pointus. Ils n'ont qu'un seul œil, d'un rouge ou d'un jaune criard. Leur peau épaisse et pâle est couverte de croûtes de crasse.

Les buso parlent un langage propre.

Combat

Ne brillant pas par leur intelligence, les tigbanua buso attaquent de façon brutale en sautant sur les voyageurs solitaires et les villageois sans défense sous le couvert de la nuit. Bien qu'ils ne soient pas très courageux, ils sont extrêmement féroces et attaquent dès que l'occasion se présente.

Aura de terreur (Sur) : les tigbanua buso sont enveloppés d'une aura de peur. Les créatures se trouvant à moins de 3 m doivent réussir un jet de Volonté (DD 13) ou rester recroquevillées de peur sur elles-mêmes tant qu'elles restent dans l'aura, puis pendant 1d4+2 rounds. Ces créatures, pétrifiées de terreur, perdent (le cas échéant) leur bonus de Dex à la CA et ne peuvent rien faire. Le tigbanua buso gagne un bonus de +2 à ses jets d'attaque contre ces créatures. Qu'elles réussissent ou ratent leur jet de sauvegarde, les créatures ne peuvent plus être affectées par l'aura du buso concerné pendant une journée.

Malédiction du buso (Sur) : un humanoïde blessé à la suite d'une attaque de griffes d'un tigbanua buso doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) ou être infecté par une terrible malédiction dont il est porteur. Il y a un risque cumulatif de 1% par nuit (1% la première, 2% la deuxième, etc.) que le personnage ainsi maudit subisse une horrible transformation qui dure toute la nuit. La victime devient un tagamaling buso : ses pieds s'allongent et deviennent osseux, ses yeux fusionnent pour ne devenir qu'un - rouge ou jaune -, des griffes tranchantes remplacent ses ongles et ses dents se transforment en épouvantables crocs. La valeur d'Intelligence d'un tagamaling buso passe à 2 durant sa transformation et la créature attaque à vue.

Sous sa forme de tagamaling, un personnage ne peut utiliser aucun de ses pouvoirs spéciaux, aucun sort, aucune compétence basée sur l'Intelligence ou le Charisme ou caractéristiques de classe. Il attaque avec ses griffes et en mordant, comme un tigbanua buso, utilisant le bonus d'attaque normal pour les griffes et le même bonus à -5 pour la morsure. Les griffes d'un tagamaling de taille M provoquent 1d4 points de dégâts (plus un éventuel modificateur de Force) et sa morsure, 1d3 points de dégâts (plus 1/2 d'un éventuel modificateur de Force) ; celles d'un tagamaling de taille P, respectivement 1d3 et 1d2 points de dégâts. Le facteur de puissance d'un tagamaling est égal à celui de la créature corrompue -3 (1/2 au minimum).

Quand vient l'aube, la victime retrouve sa forme normale et ne garde aucun souvenir de ce qu'elle a fait au cours de la nuit. Le personnage sera fatigué le jour suivant et subira un malus de -2 en Force et en Dextérité et sera incapable de charger ou de courir. Un personnage atteint peut être guéri au moyen du sort *guérison des maladies* ou *délivrance des*



malédictions durant les 99 premiers jours de l'infection. Quand les risques de transformation atteignent 100% (après le centième jour, donc), la victime ne peut plus être guérie, mis à part par les sorts *souhait* ou *miracle*.

Dans l'exemple de tagamaling buso ci-dessous, la créature de base est un guerrier humain 5e niveau.

TAGAMALING BUSO

Humanoïde de taille M (humain)
Dés de vie : 5d10+10 (42 pv)
Initiative : +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 10 m
CA : 17 (+1 Dex)
Attaques : 2 griffes (+8 corps à corps), morsure (+3 corps à corps)
Dégâts : griffes 1d4+3, morsure 1d3+1
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +6, Vol +2
Caractéristiques : For 16, Dex 13, Con 14, Int 2 (10), Sag 12, Cha 8
Compétences : Détection +5, Escalade +11, Saut +11
Dons : Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque en puissance, Enchaînement, Maniement des armes exotiques (épée bâtarde), Science de l'initiative, Spécialisation martiale (épée bâtarde)

Facteur de puissance : 2

TSUNO

Humanoïde monstrueux de taille G (Outremonde, esprit)
Dés de vie : 8d8+24 (60 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 10 m
CA : 20 (-1 taille, +5 naturelle, +6 armure de samurai)
Attaques : cimeterre à deux mains (+12/+7 corps à corps) ; morsure (+10 corps à corps) ; cornes (+10 corps à corps)
Dégâts : cimeterre à deux mains 2d4+5 ; morsure 1d8+2 ; cornes 1d8+2
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 3 m
Attaques spéciales : *cône de terreur*, pouvoirs magiques
Particularités : réduction des dégâts 10/+1, odorat
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +9, Vol +9
Caractéristiques : For 21, Dex 10, Con 17, Int 16, Sag 17, Cha 16, Souillure 8
Compétences : Bluff +14, Détection +14, Discrétion +11, Escalade +16, Fouille +14, Perception auditive +14, Psychologie +14, Saut +16
Dons : Attaques multiples, Attaque en puissance, Enchaînement

Milieu naturel/climat : Outremonde
Organisation sociale : solitaire, bande (2-8) ou cohorte (9-20)
Facteur de puissance : 6
Trésor : normal
Alignement : toujours loyal mauvais
Puissance possible : 9-16 DV (G) ; 17-24 DV (TG)

Récemment, une nouvelle menace, qui était jusqu'alors inconnue aux défenseurs de la Grande muraille, a fait son apparition dans l'Outremonde. Proches de l'ogre de cette région maudite, ces monstrueuses créatures - surnommées tsuno (« corne » en rokugani) en raison de leurs cornes proéminentes - sont douées d'intelligence, capables de s'associer et ont une prédisposition à la magie qui inquiètent les membres du Clan du Crabe.

Ressemblant fortement au minotaure, le tsuno est une immense créature bipède zoomorphe qui combinent les traits des ogres de l'Outremonde, de taureaux furieux et un air de lion. La partie supérieure de leur corps (torse et bras) ressemble à celle d'un homme,

mais leurs doigts sont armés de griffes redoutables. Leurs jambes sont articulées comme celles d'un taureau, mais se terminent par trois orteils griffus. Leur tête ressemble à celle d'un taureau : elle est ornée de deux longues cornes droites partant des tempes et deux plus petites, recourbées par-dessus les premières et une ligne de petits piquants courant le long de leur colonne vertébrale. Des touffes de poils épais tombent dans leur dos, se transformant en longues queues touffues. D'ordinaire, ils portent une armure de plaques de métal et utilisent de lourdes armes tranchantes. Ils mesurent entre 2,75 et 3 m et pèsent jusqu'à 300 kg.

Les tsuno parlent la langue de l'Outremonde et le Rokugani (commun).

COMBAT

Les tsuno sont redoutables dans les combats physiques : ils coopèrent en effet pour obtenir des bonus de prise en tenaille, éviter d'être eux-mêmes pris en tenaille et se servent au mieux de leur nombre. Ils possèdent en outre un don étrange pour la magie, qui ressemble beaucoup à la magie des ancêtres de la famille Kitsu du Clan du Lion.

***Cône de terreur* (Mag)** : d'un rugissement assourdissant, un tsuno peut faire naître la peur dans le cœur de son adversaire. Ce rugissement crée un effet prenant la forme d'un cône de 15 m de long. Les créatures se trouvant à l'intérieur de ce cône doivent réussir un jet de Volonté (DD 17) ou succomber à la panique. Les créatures paniquées subissent un malus au moral de -2 à leur jets de sauvegarde et fuient le tsuno. Chaque créature a 50% de chance de lâcher ce qu'elle avait en main, de fuir au hasard (pourvu qu'elle s'éloigne du danger immédiat) et de fuir tout autre danger auquel elle devra faire face. Si elle est acculée, elle se recroquevillera sur elle-même.

Pouvoirs magiques : à volonté - *colère ancestrale**, *communication avec les morts*, *voix de stentor**; trois fois/jour - *rudoiement**, *décorporation**, *divination*. Le tsuno utilise ces pouvoirs comme un maho-tsukai du 8e niveau lancerait les sorts du même nom (jet de sauvegarde contre un DD 18 + niveau de sort).

VAMPIRE SAUTEUR

Mort-vivant de taille M
Dés de vie : 7d12+3 (48 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 6,5 m
CA : 16 (+6 naturelle)
Attaques : 2 griffes (+10 corps à corps)
Dégâts : griffes 1d4+3
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Attaques spéciales : malédiction du vampire
Particularités : détection de respiration, mort-vivant, réduction des dégâts 10/+1, résistance de 10 à l'électricité et au froid, RM 15
Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +2, Vol +4
Caractéristiques : For 17, Dex 10, Con –, Int 6, Sag 9, Cha 12
Compétences : Escalade +13, Intimidation +11, Saut +13
Dons : Robustesse

Milieu naturel/climat : terre ferme
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 5
Trésor : normal
Alignement : toujours chaotique mauvais
Puissance possible : 8-21 DV (M)

Quand un cadavre n'est pas enterré selon le rituel approprié ou l'est dans un endroit néfaste, il revient souvent à une vie impie sous la forme d'un vampire sauteur mû par une soif inextinguible de tuer des êtres vivants. Le corps est animé par le *po*, la partie maléfique de l'âme du défunt ; le *hun* (la partie bienveillante) a rejoint l'au-delà. Sans cette partie, le corps n'est pas véritablement vivant et conserve donc une certaine rigidité cadavérique. Le spectacle de ces créatures sautillant de-ci de-là en quête de victimes pourrait paraître ridicule si elles n'étaient pas des adversaires si redoutables.


Vampire sauteur

Ce retour à la vie donne aux vampires sauteurs une teinte verte à leur peau, des crocs et des griffes tranchantes comme des rasoirs apparaissent. Ils sont d'ordinaire vêtus de vêtements funéraires – récents ou partant en lambeaux.

Les vampires sauteurs ne parlent jamais, mais comprennent le commun.

COMBAT

Les vampires sauteurs ne sont pas aussi intelligents et complexes que les vampires classiques de D&D. Ils se comportent plus comme des animaux enragés, attaquant avec leurs crocs et leurs griffes sans se soucier d'une éventuelle tactique ou stratégie

Malédiction du vampire (Sur) : tout humanoïde touché par les griffes d'un vampire sauteur doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) s'il ne veut pas subir une malédiction qui va le transformer à son tour en vampire sauteur. Pendant 1d4+1 jour, la victime va se transformer lentement en vampire : ses dents vont apparaître, de même que ses griffes et il va devenir plus bestial. Pour mettre un terme à cette transformation, la victime doit bénéficier du sort *délivrance des malédictions* avant que le processus ne soit complètement achevé. Chaque heure passée à sautiller ou danser sur du riz gluant pur repousse la fin de la transformation d'un jour (comme pour beaucoup d'effort physique, un personnage ne peut danser sur du riz gluant que dans les limites de sa résistance : dès la fin de la première heure, le personnage subit 1 point de dégâts temporaires cumulatif par heure supplémentaire – 1 point pour la première heure supplémentaire, 2 points pour la deuxième...). Une fois la transformation achevée, la malédiction ne peut être annulée qu'au moyen des sorts *miracle* ou *souhait*.

Détection de respiration (Sur) : les vampires sauteurs ne peuvent voir les créatures vivantes et ne peuvent détecter leur présence qu'à leur respiration. Ce pouvoir permet au vampire de ne pas être trompé par les pouvoirs magiques, notamment

l'invisibilité, qui agissent sur la vue. Considérez ce pouvoir comme le pouvoir spécial vision aveugle dès qu'il s'agit d'adversaires vivants et respirant ; il a une portée de 40 m. À l'inverse, un vampire sauteur ne peut détecter la présence des créatures qui ne respirent pas – ou retiennent leur respiration (cf. *GdM*, p. 85 - un personnage inconscient respire ; un personnage ne peut se suicider en retenant sa respiration). Le vampire sauteur, du fait de son regard de mort-vivant, voit les créatures qui ne sont pas vivantes et qui ne respirent pas.

Mort-vivant : immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristique et les dégâts excessifs.

WANG-LIANG

Géant de taille G (esprit)
Dés de vie : 6d8+12 (39 pv)
Initiative : +1 (Dex)
Vitesse de déplacement : 10 m
CA : 21 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle, +6 clibanion)
Attaques : 2 griffes (+8 corps à corps) ; ou lajatang TG (+7/+7 corps à corps)
Dégâts : griffe 2d4+5 ; lajatang TG 2d6+5/2d6+2
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 3 m
Attaques spéciales : pouvoirs magiques
Particularités : régénération 2
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +7, Vol +5
Caractéristiques : For 21, Dex 12, Con 15, Int 16, Sag 16, Cha 17
Compétences : Détection +9, Perception auditive +10
Dons : Ambidextrie, Arme de prédilection (lajatang), Combat à deux armes

Milieu naturel/climat : montagnes et forêts tempérées
Organisation sociale : solitaire, couple, bande (3-12) ou tribu (13-50)
Facteur de puissance : 4
Trésor : normal
Alignement : généralement loyal mauvais
Puissance possible : selon la classe de personnage

Dévorés par une rage jalouse parce que leur race décline alors que l'humanité s'affirme, les wang-liang forment une race ancienne et intelligente de géants apparentée aux variétés communes d'oni et aux ogres mages.

Le wang-liang mesure à peu près 3 m pour un poids de 300 kg. Son corps est couvert d'une douce fourrure de poils brillants brun foncé ou noirs, y compris un fouillis de poils au sommet du crâne et, pour les mâles, d'une barbe. Ses jambes sont terminées par deux larges orteils armés d'un ongle noir ; ses doigts sont pourvus de griffes rétractiles. Ses yeux sont grands et larges, très semblables à ceux d'un félin ; ses iris noirs sont cerclés d'un rouge ardent et lumineux. Ses dents sont les crocs aiguisés d'un animal carnivore. Les wang-liang portent une grande variété de vêtements légers, de coton ou de soie, qui sont d'ordinaire teints en rouge ou en noir. Au combat, ils ont une préférence pour le clibanion et utilisent des armes exotiques, comme le lajatang (cf. ch. 4).

Les wang-liang parlent le géant et le commun.

COMBAT

Les wang-liang méprisent les êtres humains et ratent rarement une occasion de les tuer, de les blesser, de les humilier ou de les harceler. Malgré tout cela, ce sont des créatures dotées d'un profond sens de l'honneur qui respectent la parole donnée. Leur intelligence en fait des adversaires rusés.

Pouvoirs magiques : à volonté - *détection de l'invisibilité, invisibilité, lien télépathique de Rary* (avec d'autres wang-liang seulement), *modification d'apparence* (n'importe quelle forme humanoïde mesurant entre 1,2 et 3,6 m).

Régénération (Ext) : l'acide et le feu font subir des dégâts normaux aux wang-liang.

Dons : les wang-liang reçoivent le don Ambidextrie.


Wang-liang



Humanoïde monstrueux de taille G (froid)
Dés de vie : 4d8+4 (22 pv)
Initiative : +1 (Dex)
Vitesse de déplacement : 13 m
CA : 14 (-1 taille, +1 Dex, +4 naturelle)
Attaques : 2 griffes (+7 corps à corps)
Dégâts : griffe 1d6+4
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 3 m
Attaques spéciales : étreinte, constriction
Particularités : créature du Froid
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +5
Caractéristiques : For 18, Dex 13, Con 12, Int 9, Sag 12, Cha 11
Compétences : Déplacement silencieux +6, Discrétion +2*, Escalade +10, Sens de la nature +7
Dons : Attaque en puissance

Milieu naturel/climat : collines et montagnes froides
Organisation sociale : solitaire ou clan (2-7)
Facteur de puissance : 3
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre
Puissance possible : 5-8 DV (G) ; 9-12 DV (TG)

Les yétis sont de grandes créatures humanoïdes couvertes d'une fourrure blanche qui arpentent les chaînes polaires à la recherche de proies. Leur aptitude à se fondre dans les paysages enneigés, associée à leur hurlement effrayant dont on entend parfois l'écho se répercuter entre les montagnes, sont à l'origine de leur réputation de créatures surnaturelles et sinistres, mais, de fait, ce ne sont rien de plus que de grands singes carnivores.

Les yétis mesurent environ 2,40 m et pèsent au moins 150 kg. Leur corps puissant est couvert d'une fourrure longue et épaisse. Leurs mains et leurs pieds sont larges et plats afin de contribuer à répartir leur masse sur les champs de neige dangereux. Comme les gorilles, ils se déplacent en utilisant leurs quatre membres, mais combattent facilement en position debout. Leur yeux sont d'un bleu de glace ou sans couleur ; leur peau et leurs griffes sont banc ivoire. Plutôt que de compter sur une épaisse couche de graisse pour réguler sa température, le yéti est couvert d'une fourrure épaisse et chaude qui absorbe la chaleur. Les yétis ont une paupière supplémentaire transparente, qui leur permet de voir facilement, même dans les tourbillons de neige.

Les yétis parlent le géant.

Combat

Les yétis suivent leurs proies et leur tendent des embuscades pour les attraper par surprise. S'ils sont pris dans un combat, ils combattent férocement en se servant de leurs griffes.

Étreinte (Ext) : pour utiliser ce pouvoir, le yéti doit toucher avec une de ses attaques de griffes. S'il parvient à agripper sa proie (taille M ou inférieure), il peut tenter de l'étouffer.

Constriction (Ext) : en réussissant un jet de lutte contre une proie de taille M ou inférieure, un yéti lui inflige 1d6+4 points de dégâts, plus 2d6 points de dégâts dus au froid, la fourrure de la créature absorbant la chaleur de la proie.

Yéti

Créature du Froid (Ext) : immunité au froid : dégâts provoqués par le feu doublés, sauf à réussir un jet de sauvegarde.

Compétences : sa fourrure claire donne au yéti un bonus de +15 à ses jets de Discrétion dans la neige.

YUKI-ON-NA

Fée de taille M (esprit, froid)
Dés de vie : 8d6 (28 pv)
Initiative : +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 10 m
CA : 19 (+1 Dex, +4 parade, +4 naturelle)
Attaques : contact (+4 attaque de contact)
Dégâts : contact 1d10 (froid)
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m / 1,50 m
Attaques spéciales : regard paralysant, pouvoirs magiques
Particularités : *désorientation*, créature du Froid
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +2, Vol +8
Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 10, Int 13, Sag 14, Cha 19
Compétences : Bluff +15, Détection +14, Discrétion +15*, Perception auditive +14, Psychologie +13
Dons : Esquive, Science de l'initiative, Vigilance

Milieu naturel/climat : forêts, collines et montagnes froides
Organisation sociale : solitaire ou famille (2-3)
Facteur de puissance : 4
Trésor : aucun
Alignement : généralement chaotique mauvais ou bon
Puissance possible : 9-24 DV (M)



Parfois haineux et nuisibles, parfois aimables et serviables, les yuki-on-na sont de magnifiques esprits des étendues glacées. Mais dans tous les cas, ils peuvent être dangereux : ceux qui se lancent à leur poursuite, pour quelque raison que ce soit, se retrouvent souvent perdus au cœur d'un blizzard.

Les yuki-on-na apparaissent sous la forme d'une femme d'une beauté exceptionnelle. Cette dernière a de longs cheveux noirs, qui lui tombent jusqu'à la taille, des yeux d'un bleu très tendre et des lèvres d'un rouge profond. Sa peau, d'un bleu pâle, est glacée au toucher. Elle porte des robes blanches comme la neige qui virevoltent et tourbillonnent en permanence autour d'elle, même quand aucun vent ne souffle.

Certains disent que les yuki-on-na sont les esprits d'êtres malfaisants et sans cœur ; d'autres, qu'il s'agit de l'esprit d'un chaman ou d'un shugenja qui aurait trouvé la mort dans une tempête de neige. Les deux affirmations sont peut-être vraies : c'est la raison pour laquelle l'alignement de cet esprit est lié à celui qu'il avait de son vivant. Les yuki-on-na parlent le commun et la langue des esprits.

COMBAT

On n'aperçoit jamais cet esprit, sauf au beau milieu d'importantes chutes de neige. Les yuki-on-na malfaisants profitent de ces conditions pour attaquer depuis leur cachette, tandis qu'on aperçoit souvent les esprits bienveillants en train de danser parmi les flocons. Les yuki-on-na évitent les combat de mêlée animés, quel que soit leur alignement, et utilisent leur attaque de contact pour capturer leur victime (ou se défendre).

Regard paralysant (Sur) : un yuki-on-na peut paralyser une créature d'un regard. Cette attaque est identique à une attaque par le regard, sauf que le yuki-on-na doit utiliser une action simple et que ceux qui ne le regardent pas directement ne seront pas affectés. La créature visée par le yuki-on-na doit réussir un jet de Volonté (DD 18) ou être affectée comme par le sort *immobilisation de monstre* lancé par un ensorceleur 8e niveau. Ce pouvoir a une portée de 10 m.

Pouvoir magiques : à volonté - *changement d'apparence, compréhension des langages, détection de pensées.* La yuki-on-na utilise ces pouvoirs comme une ensorceleuse du 8e niveau lancerait les sorts du même nom (jet de sauvegarde contre un DD 14 + niveau de sort).

***Désorientation* (Mag) :** un yuki-on-na peut, une fois par jour, toucher une cible et la rendre incapable de retrouver son chemin pendant 3d6 heures. Le personnage affecté ne peut utiliser la compétence Sens de l'orientation et ne peut se servir de la compétence Sens de la nature pour éviter de se perdre. Le personnage ne pourrait même pas sortir d'un placard sans aide, mais il peut parfaitement suivre d'autres personnages.

Créature du Froid (Ext) : immunité au froid : dégâts provoqués par le feu doublés, sauf à réussir un jet de sauvegarde.



Après avoir découvert, dans la première partie de ce supplément, les principaux éléments nécessaires à l'élaboration d'une campagne dans les univers du *Guide de l'Orient* (*GdO*), vous trouverez dans ce chapitre des conseils afin de faire coïncider votre campagne avec votre vision de ce que peut être un univers extrême-oriental fantastique, ainsi que plusieurs plans de modèles de bâtiments afin de donner corps à vos aventures.

Votre premier choix, déjà abordé au début du *Guide du Maître* (*GdM*), va consister à choisir un style de jeu. Il en existe autant dans les univers D&D inspirés du Moyen Âge européen que dans les univers asiatiques issus du *GdO* ; le style de vos campagnes pourra donc y être très différent. De prime abord, le « grosbillisme » n'a pas vraiment sa place dans une campagne de ce type. Cependant, en s'inspirant de certains films d'arts martiaux, on peut facilement remplacer le traditionnel barbare demi-orque qui défonce les portes à grands coups de pied par un moine qui les abat d'un geste élégant - même si les portes en subiront toujours les conséquences… Le traditionnel « donjon » y sera remplacé par un ancien temple abandonné, un monastère dissimulant un culte maléfique, une forteresse en ruine, un réseau de grottes - comme dans n'importe quelle partie « classique » de D&D.

À l'inverse, un style de jeu plus narratif sera plus adapté à l'ambiance d'autres suppléments consacrés à l'Extrême-Orient fantastique. Diplomatie, Artisanat et Représentation ne sont pas des compétences de classe du samurai par hasard - le samurai des légendes est bien plus cultivé que la plupart des combattants évoluant dans des univers médiévaux-fantastiques. La complexité des manœuvres politiques entre clans, le difficile équilibre à trouver entre la paix et la guerre, les intrigues et complots de cour sont au cœur de certaines campagnes extrême-orientales.

Comme dans n'importe quelle campagne pour D&D, la première question que vous devez vous poser n'est pas : « Quelle est la bonne approche ? » mais : « Quelle est la bonne approche pour moi et mes joueurs ? ». Utilisez les éléments présentés dans ce supplément pour concevoir des aventures qui plairont à vos joueurs, quitte à adapter l'univers à leur style de jeu, plutôt que de chercher à leur imposer un qui ne leur conviendra pas.

Création du monde

Le style des campagnes se déroulant dans les univers du *GdO* peut aussi bien être celui de la reconstitution historique réaliste que celui des films d'arts martiaux les plus débridés - en passant par toutes les nuances qui séparent ces deux extrêmes. Tout comme ce supplément, ces campagnes s'inspirent des cultures asiatiques (Chine, Inde, Népal, Tibet, Mongolie, Philippines) et extrême-orientales (Japon, Corée, Birmanie, Indonésie, Cambodge, Laos, Malaisie, Thaïlande et Viêt-nam). Vos centres d'intérêt et vos connaissances vous aideront à concevoir l'univers que vous avez envie de faire découvrir à vos joueurs.

Ce choix aura des conséquences sur les possibilités offertes à vos joueurs dans cet univers bien précis. Si vous menez une campagne fantastique « réaliste » s'appuyant sur l'histoire et les légende de l'ère Tokugawa et dans laquelle la magie est peu présente, vos joueurs ne pourront incarner des maîtres des lames, capables de plonger de la cime des arbres ou de virevolter par-dessus la tête de leurs ennemis, des moines tatoués crachant le feu ou des hengeyokai. À l'inverse, si vous vous êtes inspiré d'*Histoires de fantômes chinois*, le classique du wu xia pian, la présence d'un personnage de samurai guindé pourrait gâcher l'atmosphère de votre campagne.

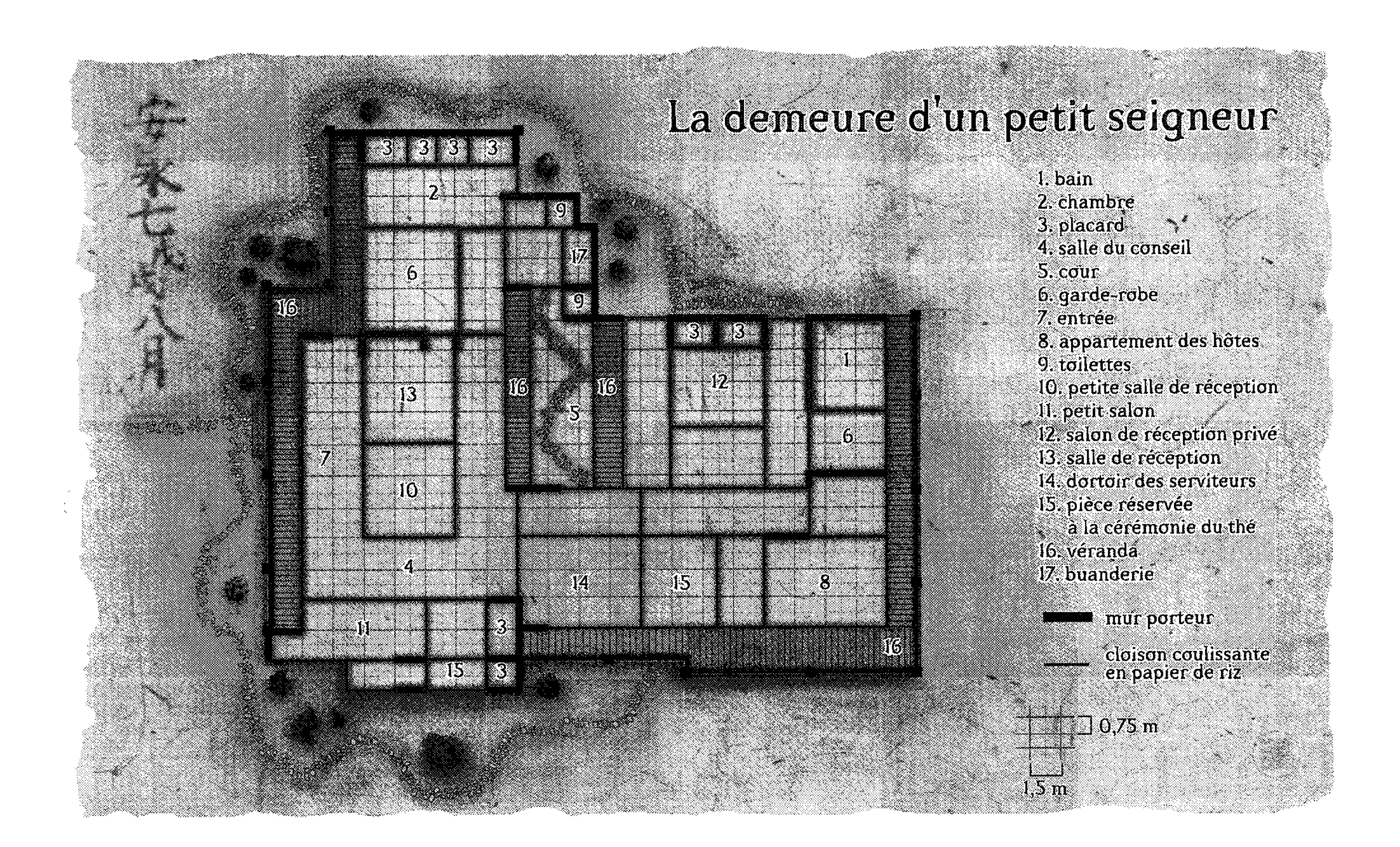


Table 10-1 : Noms des classes de personnage

Nom de la classe	Culture japonaise	Culture chinoise	Culture indienne
Barbare	Ban	Yi	Yavana
Chaman	So, Itako, Kannushi	Dang-ki, Wu	Brahmane
Ensorceleur	Tsukai	Yao ren	Mantrika
Guerrier	Bushi	Chanshi	Singh
Moine	Budoka	Seng	Muni
Rôdeur	Sekkou		Shikari
Roublard	Nusubito	Tong Shu	Dhuka
Samurai	Samurai		Kshatriya
Shugenja	Shugenja, Yamabushi		
Sohei	Sohei	No-sheng	Devapala
Wu jen		Wu jen	Swami

À quoi servent les noms ?

Si votre campagne s'inspire d'autres cultures que celle du Japon, vous pouvez parfaitement renommer les classes de personnages décrites au ch. 2 de ce supplément. La table 10-1, ci-dessus, vous propose des équivalents, issus notamment des cultures chinoises et indiennes. En faisant quelques recherches, vous en trouverez d'autres. Mais ces appellations différentes, si elles participent de l'atmosphère d'une partie, n'ont aucune conséquence sur les mécanismes : en termes de jeu, il n'y a aucune différence entre un sohei et un no-sheng.

Options de races

Vous n'êtes pas limité aux races décrites au chapitre premier de ce supplément. Rien ne vous empêche de créer un univers dans lequel, en plus ou en remplacement des races qui y sont décrites, on verrait des nains et des elfes devenir samurai ou wu jen. Vous pouvez même bâtir un univers « parallèle » dans lequel les sept races décrites dans le *Manuel des Joueurs* (*MdJ*) remplaceraient les sept clans présents à Rokugan. Les humains du Lion y seraient l'incarnation du bushido, le code du guerrier, les nains du Crabe monteraient la garde sur la Grande muraille Kaiu, les elfes de la Grue livreraient duel avec grâce, les gnomes du Dragon méditeraient dans leurs forteresses montagneuses (se servant du wakizashi et la dague pour combattre à deux mains), les demi-elfes du Phénix maîtriseraient les mystères de la magie et les barbares demi-orques de la Licorne parcourraient à cheval les terres du nord.

Certaines créatures décrites dans le *Manuel des Monstres* (*MdM*) et au ch. 9 peuvent faire d'intéressantes races de personnages si l'on suit les conseils du chapitre 2 du *GdM* en la matière. La table 10-3 recense les créatures qui peuvent être utilisées comme PJ et indique les ajustements de niveau nécessaires (cf. ch. 1er).

Suppléments et règles optionnelles.

Vous n'avez besoin que des trois ouvrages de base de la gamme D&D (*MdJ*, *GdM* et *MdM*) pour utiliser le GdO, mais d'autres suppléments peuvent grandement enrichir vos campagnes, en particulier les guides de classe comme *La chair et l'acier*, *Les gardiens de la Foi*, *Par l'encre ou le sang* (à paraître), *D'ombre et de lumière* (à paraître), *Les maîtres de la nature* et le *Manuel des psioniques* (à paraître). Certains des dons, classes de prestige, éléments d'équipement et autres points de règles qui y sont décrits collent parfaitement à l'univers du *GdO*. Le choix d'inclure ou non une règle optionnelle vous revient entièrement. La plupart des dons décrit dans *La chair et l'acier* (certains d'entre eux ont été repris dans ce supplément) trouvent parfaitement leur place dans les univers du *GdO*. Il en est de même des classes de prestige qu'il propose (celle de maître d'armes figure également dans ce supplément), dont les plus appropriées sont : maître de l'ivresse, maître samouraï, ninja du croissant de lune, vengeur écarlate et maître de guerre.

Table 10-2 : Noms des armes

Arme	Autre nom (culture)
Arbalète	nu (Chine)
Arc court composite	gong jian (Chine) ; yumi (Japon)
Arc long composite	dai-kyu (Japon)
Bâton	bang, gun (Chine) ; lathi (Inde) ; toya (Indonésie) ; bo, rokushabuko (Japon) ; bong (Corée)
Cimeterre	dao, da huan dao (Chine) ; shamshir, tulwar (Inde) ; parang (Indonésie) ; bolo (Philippines)
Dague coup-de-poing	katar (Inde)
Dague	dhaw (Birmanie) ; piha-kaetta (Ceylan) ; bi shou, do-su (Chine) ; bich'wa, khanjarli (Inde) ; aigushi, kozuka, tanto (Japon) ; mit (Thaïlande)
Épée à deux mains	dalwel (Birmanie) ; no-dachi (Japon)
Épée bâtarde	wo dao (Chine) ; khandar (Inde) ; ram dao (Népal)
Épée courte	duan jian (Chine) ; adya katti, choora, zafar takieh (Inde) ; kriss, pedang (Indonésie) ; dan sang gum (Corée) ; kora (Népal)
Épée longue	jian, tau-kien (Chine) ; gum (Corée)
Fouet	pi bian (Chine)
Gantelet	kote (Japon)
Glaive	chan, da dao (Chine)
Gourdin	muton (Philippines)
Guisarme	guan dao (Chine) ; kamayari (Japon)
Hache d'armes	ch'iang, ch'i fu, chi, chien, chin, fu, i huang, liu (Chine) ; tungi (Inde) ; masakari, ono (Japon)
Hachette	bhuj, piso tonkeng (Inde) ; kapak (Indonésie)
Hallebarde	ch'i chi, ge, ko, pi chi, yue (Chine) ;bisento (Japon)
Javeline	mau (Chine) ; nage-yari (Japon)
Kama	lian (Chine) ; badik (Indonésie)
Lance lourde	uma-yari (Japon)
Lance	yari (Japon)
Marteau de guerre	chui (Chine) ; dai tsuchi (Japon)
Masse lourde ou légère	suan tou foung (Chine) ; gada (Indonésie)
Massue	chang bang (Chine) ; gada (Inde) ; tetsubo (Japon)
Pic de guerre ou léger	zaghnal (Inde)
Pique	mao, quiang (Chine) ; lembing (Malaisie)
Trident	san cha, lance du tigre (Chine) ; magari yari (Japon)

Utiliser le supplément *Les gardiens de la Foi* s'avérera plus difficile car les prêtres et les paladins sont rares à Rokugan. Mais les chamans et les sohei peuvent appartenir à certaines des classes de prestige qui y sont présentées. La plupart des dons décrits dans *Les gardiens de la Foi* concernent le contrôle des énergies positives et négatives, aptitude que les chamans maîtrisent moins bien que les prêtres. Des personnages évoluant dans l'Empire d'Émeraude peuvent cependant posséder le don Châtiment supplémentaire, ainsi que les dons de métamagie qui y sont présentés.

Certaines des classes de prestige décrites dans *Par l'encre et le sang* (à paraître) peuvent s'appliquer aux ensorceleurs et aux wu jen. De même, la plupart des dons qu'on y trouve, y compris ceux de métamagie, pourront venir s'ajouter utilement au répertoire de ces types de personnages tout en s'intégrant parfaitement aux univers du *GdO*.

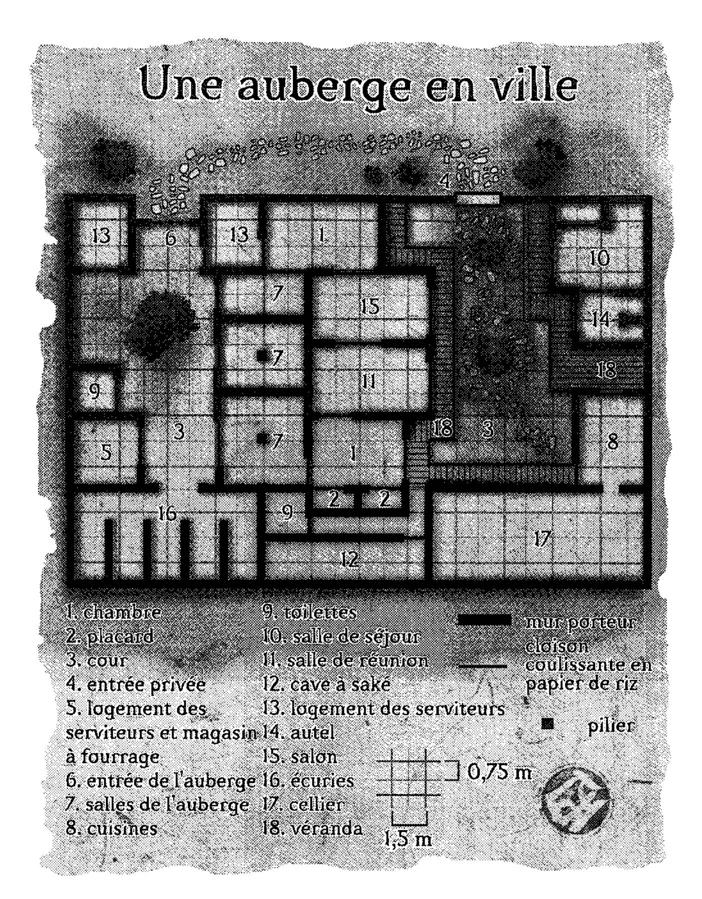


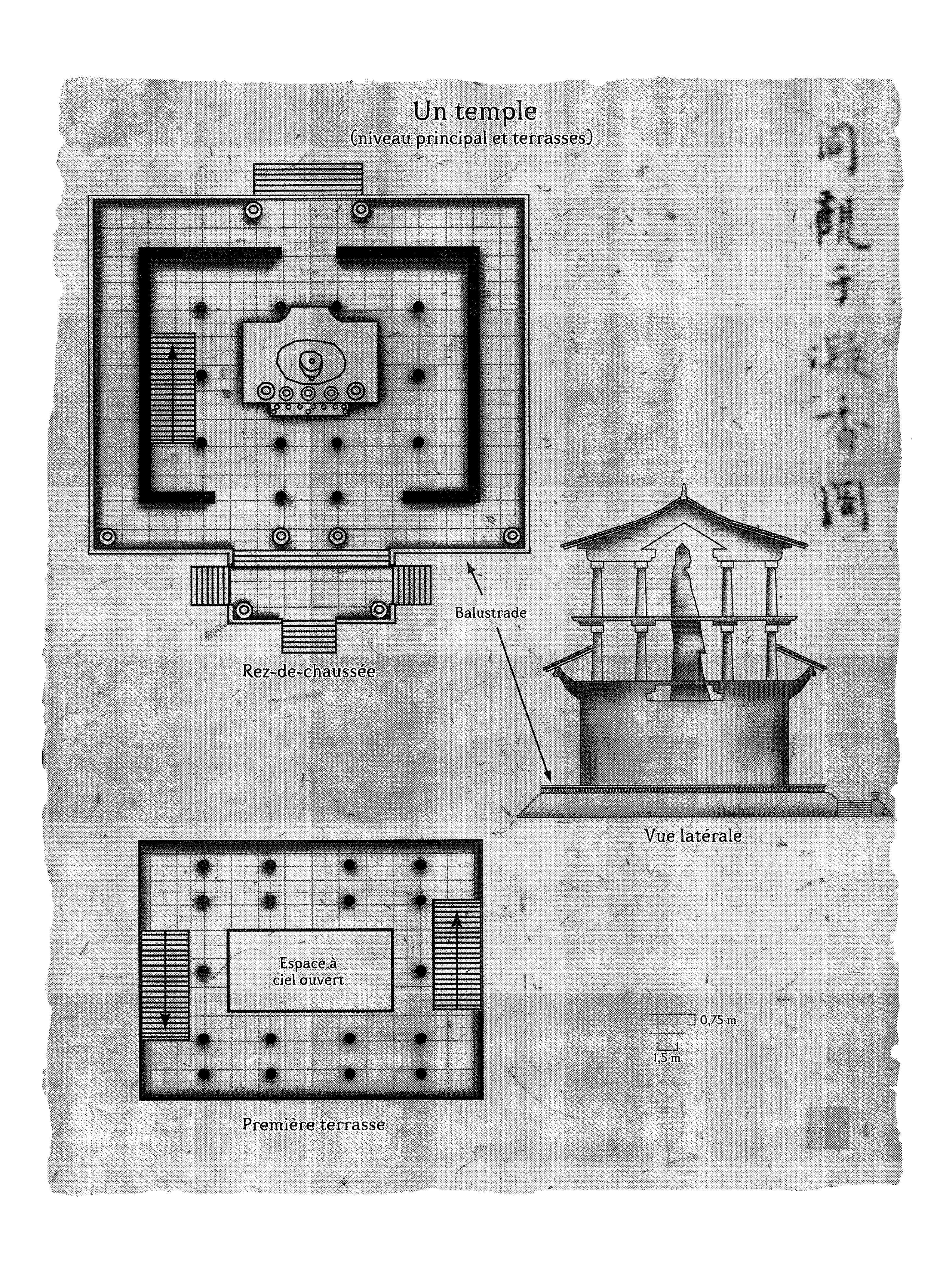
Table 10-3 : Les races monstrueuses

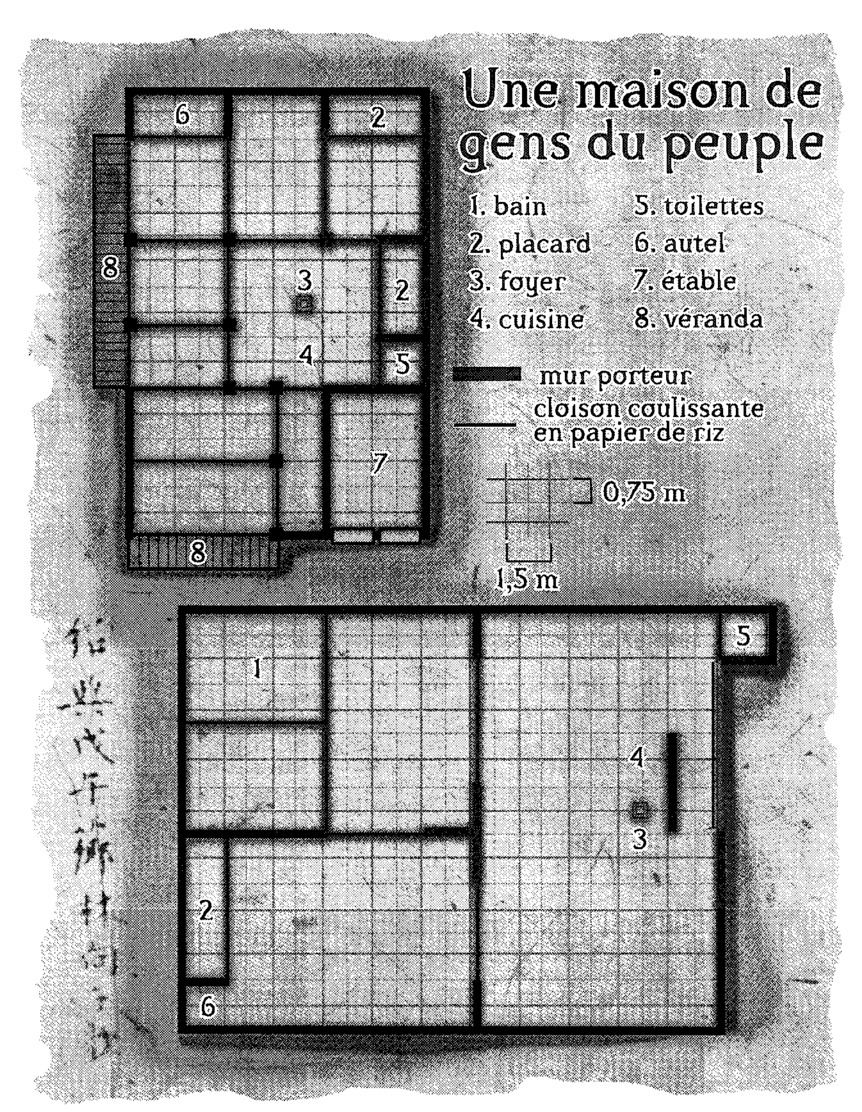
Race	Ajustement de niveau
Bakemono	normal
Géant des collines	+12
Hobgobelin	normal
Kappa	+4
Naga (Shinomen), caméléon	+3
Naga (Shinomen), cobra	+5
Naga (Shinomen), couleuvre	+1
Naga (Shinomen), python	+4
Naga (Shinomen), vipère	+3
Ogre (Outremonde)	+5
Ogre mage	+9
Ogre	+5
Tasloi	normal
Tengu à tête de corbeau	+2
Tengu à tête d'homme	+7
Tsuno	+10
Wang-liang	+5
Yeti	+5
Yuan-ti, sang-mêlé	+7
Yuan-ti, sang-pur	+6
Yuan-ti, souillé	+2
Yuki-on-na	+4

Le supplément *D'ombre et de lumière* (à paraître) propose des classes de prestige de roublard susceptibles d'être utilisées dans n'importe quel type de campagne extrême-orientale. Les joueurs incarnant des ninjas y trouveront également des compléments de règles concernant la fabrication des pièges et des poisons.

Le supplément *Les maîtres de la nature* propose lui aussi des classes de prestige pouvant s'intégrer aux univers du *GdO*, ainsi que certains dons et objets magiques qui pourront être utiles aux hengeyokai et change-forme.

Enfin, les facultés psioniques peuvent s'intégrer assez facilement à l'ambiance de l'univers du *GdO* : un moine ou un


Un temple
(niveau principal et terrasses)
Balustrade
Rez-de-chaussée
Vue latérale
Espace à
ciel ouvert
0,75 m
1,5 m
Première terrasse



yogi qui développerait ses facultés psioniques par la méditation pourrait donner naissance à de nouveaux personnages biclassés, qui viendront s'ajouter aux autres ou remplacer des classes de prestige comme celle de moine tatoué ou de moine shintaoïste.

Mettre tous les éléments en place

Mais choisir les races, classes, classes de prestige, éléments d'équipement et les monstres que vous allez utiliser ne suffit à concevoir une campagne dans les univers du *GdO*. Le plus important et le plus difficile restent à faire : assembler tous ces éléments de manière cohérente pour créer un monde fantastique. La méthode préconisée ici est pratiquement identique à celle décrite dans le *GdM*, s'agissant des campagnes classiques de D&D, et les conseils qu'il contient restent valables. Le décor de jeu que constitue Rokugan illustre bien ce que peut être un univers de campagne fouillé issu du *GdO*. Mais un nouvel exemple moins foisonnant, qui insistera plus sur la méthode à suivre, peut se révéler utile ici.

Partons de l'hypothèse qu'un MJ choisisse de s'écarter du modèle fourni pour créer une campagne inspirée directement de la culture et des légendes indiennes, auxquelles il veut ajouter quelques éléments purement extrême-orientaux. Il imagine un décor de jungle, des temples majestueux s'écroulant sous le poids du temps comme ceux d'Angkor au Cambodge, de Borobudur à Java ou Bodh Gaya en Inde infestés de yuan-ti. Les humains vivent dans des cités-États bâties à la limite de la jungle dévorante. Comme le MJ aime bien la diversité des sept clans, il décide de les adapter à sa campagne : les humains vivront dans sept cités-États qui auront chacune les caractéristiques d'un clan de Rokugan. Les vanara vivent dans des forteresses au sommet des arbres, le plus loin possible des yuan-ti. Il ne voit pas l'intérêt d'inclure les nezumi et hésite un peu avant d'écarter aussi les hengeyokai. Il conserve les semi-esprits de la mer et ceux des rivières, susceptibles de s'être mêlés aux humains. Il autorise les personnages aasimar (rishi) avec un modificateur de niveau de +1 et pense inclure des PNJ yuan-ti porteurs de la Souillure. Ce qui, au total, offre un éventail raisonnable de cinq races de PJ et de six pour les PNJ.

S'agissant des classes possibles, le MJ choisit toutes les classes de base proposées dans le *GdO* (avec des changement de dénomination - cf. table 10.1), à l'exception du shugenja. Il utilise en outre deux classes du *Psionic handbook* pour introduire des yogis dans son univers. Dans sa campagne, les kshatriyas (samurai) utiliseront le tulwar (cimeterre) et le kriss (épée courte) au lieu des katana et wakizashi. Il va ensuite développer tout un panthéon d'esprits extrêmement puissants pour les brahmanes (chamans) sans que cela influe sur le fonctionnement de la classe.

L'utilisation des classes de prestige constitue un bon moyen de poser l'atmosphère d'une campagne. S'appuyant sur les classes de prestige présentées dans ce supplément plutôt que dans d'autres, notre MJ décide d'accepter le guerrier ursidé, le mystique henshin, le cavalier kishi, l'espion ninja (dont il fait un ordre religieux d'assassins), l'éclaireur du silence (souvent entraîné à affronter les yuan-ti), le change-forme (pour les swamis et les ensorceleurs car il n'y a pas de hengeyokai dans la campagne), le guerrier félidé, le disciple du Vide, le maître d'armes et le chasseur de sorciers (particulièrement doué pour repérer les créatures porteuses de la Souillure).

Continuant à feuilleter ce livre, le MJ décide d'intégrer le don ancestral décrit au ch. 4. Pour se faciliter la tâche, il impose à ses joueurs désirant choisir ce don de trouver eux-mêmes le nom et les hauts faits de leur ancêtre qui en justifieraient l'acquisition.

En dépit d'une certaine atmosphère indienne, sa campagne étant faite d'un fouillis de cultures asiatiques, le MD ne se préoccupe pas trop de savoir quelles armes étaient utilisées en Inde. La table 10-2 lui permet de déterminer quelles étaient les plus courantes. Il interdit les armures typiquement japonaises (ashigaru, partielle et de samurai) mais autorise toutes les autres décrites au cha. 5.

Les choix les plus importants concernant les personnages étant faits, le MD s'intéresse aux ennemis que les personnages auront à affronter. En plus des yuan-ti que l'on trouvera partout, les rakshasas pourront faire un adversaire valable, au moins au début de la campagne. Les nagas malfaisants (ceux du *MdM*, pas les nagas de la forêt Shinomen décrits dans ce supplément) seront alliés aux yuan-tis et des serpents de toutes tailles, des tigres, des tigres-garous infesteront la jungle. Étant donné le facteur de puissance élevé des yuan-ti et des autres créatures, commencer la campagne avec des personnages de plus haut niveau pourrait être une bonne idée.

Muni de ces quelques notes, le MD peut commencer à construire sa première aventure dans son nouvel univers. Il trouve quelques plans d'Angkor et commence à dessiner son premier camp yuan-ti. Dans sa tête se forme la première ébauche de leurs intrigues malfaisantes....

Cosmologie : le royaume des esprits

Les règles de D&D supposent l'existence d'un multivers constitué de différents plans d'existence : le plan Matériel où vivent les personnages, les plans Éthérés et Astraux permettant de passer dans d'autres plans, les plans intérieurs des éléments et de l'énergie, et les plans extérieurs où résident des créatures célestes, maléfiques, des Extérieurs, des dieux. C'est là que vont les âmes des mortels après leur mort. Pour des détails supplémentaires sur la cosmologie de D&D, reportez-vous au *Manuel des plans* (à paraître). Dans le *GdO*, l'univers est perçu d'une autre manière. Plutôt que de voir une multitude de plans au-delà du plan Matériel, la plupart des cultures dont s'inspire ce jeu se représentent un au-delà fait d'un seul univers, le royaume des esprits. En termes de cosmologie de D&D, le royaume des esprits est un plan similaire au plan Astral mais coexistant avec le plan Matériel. Le royaume des esprits se superpose au plan Matériel en chacun de ses points.

Là où se trouve une montagne sur le plan Matériel, il s'en trouve une au même endroit dans le royaume des esprits, mais elle y est plus haute et plus majestueuse car elle abrite l'esprit de la montagne. Aux endroits du plan Matériel où se manifeste l'activité du mal, comme un cimetière ou une auberge hantée, correspondent dans le royaume des esprits, à des puits d'aspiration du mal où le paysage lui-même est fait de mort et de ténèbres. À l'inverse, aux contrées bénies du plan Matériel correspondent des terres de verdure où règne la douceur de vivre.

Les constructions des vivants, comme un barrage de castor ou un palais, n'ont pas forcément leur réplique dans le royaume des esprits. Cependant, là où se trouve une citadelle dans le plan Matériel, on peut parfois en trouver une au même endroit du royaume des esprits, plus grande, plus belle, plus imposante et habitée par les esprits vénérés des ancêtres du maître des lieux sur le plan Matériel.

Pour l'essentiel, le royaume des esprits est le domaine des esprits et des élémentaires qui sont liés à un endroit sur le plan Matériel. La plupart des esprits, comme les élémentaires, les semi-esprits et les bajang sont liés à un point particulier du plan Matériel. Cela peut être un arbre, une source, une montagne qui existent au même endroit dans les deux plans. D'autres créatures, comme les nagas, les ogres mages, les esprits mille-pattes et les dragons sont libres de leurs déplacements dans le royaume des esprits. Soit pour leur propre compte, soit au service d'un esprit plus puissant.

Deux aspects distinguent le royaume des esprits du plan Matériel. Tout d'abord, le temps ne s'y écoule pas de la même façon. En fait, le royaume des esprits est au-delà du temps. Ceux qui y vivent ne vieillissent pas et n'ont ni faim, ni soif. Les jours et les nuits s'écoulent comme sur le plan Matériel mais les nuits y sont d'un noir profond tapissé d'étoiles scintillantes, tandis que les journées passent sous une immense arche de nuages accrochée à une voûte céleste du bleu le plus pur.

Ensuite, étant donné que les utilisateurs des sorts divins du *GdO* tirent leur puissance magique du royaume des esprits, leur magie y gagne en efficacité. Tous les sorts divins lancés dans le royaume des esprits se voient appliquer les dons Augmentation d'intensité et Extension sans coût pour l'utilisateur.

Le royaume des esprits coexiste avec le plan Matériel et, à ce titre, les déplacements effectués dans l'un le sont aussi dans l'autre.

On peut atteindre le royaume des esprits par le plan Éthéré car il forme frontière entre le plan Matériel et le royaume des esprits. Quelqu'un s'y trouvant percevra clairement le premier (dans les limites qu'impose un plan entouré de brumes) tandis qu'un faible écho du second lui parviendra. C'est en suivant cet écho jusqu'au bout du plan Éthéré qu'il trouvera un passage vers le royaume des esprits.

Le royaume des esprits remplaçant le plan Astral, le MD pourra, s'il le souhaite autoriser, que les sorts utilisant ou agissant sur le plan Astral, fonctionnent de la même façon avec le royaume des esprits. Le plan de l'Ombre n'ayant pas de connections avec le royaume des esprits, la magie qui utilise sa puissance n'y marche pas.

C'est là que les puissances qui contrôlent l'univers connu ont leurs royaumes. En voyageant dans le royaume des esprits, on peut voir leurs prodigieux palais, ainsi que des paradis et des enfers particuliers. Quelqu'un qui rencontrerait le Duc des Tempêtes verrait que son palais du royaume des esprits occupe la place d'une chaîne de pics battus par les tempêtes du plan Matériel.

Un esprit mortel appartient entièrement au plan Matériel tant que le corps qu'il occupe est en vie. Quand un mortel s'éteint, son esprit va jusqu'au royaume des esprits. Là, peut-être trouvera-t-il son chemin vers un paradis ou un enfer, peut-être sera-t-il réincarné dans un autre corps sur le plan Matériel ou, plus rarement, restera-t-il un spectre hantant le lieu de sa mort.

Le royaume des esprits est constitué de régions bien distinctes. Par exemple, Jigoku est réservé aux morts tandis que Gakido est la résidence des fantômes et des démons.

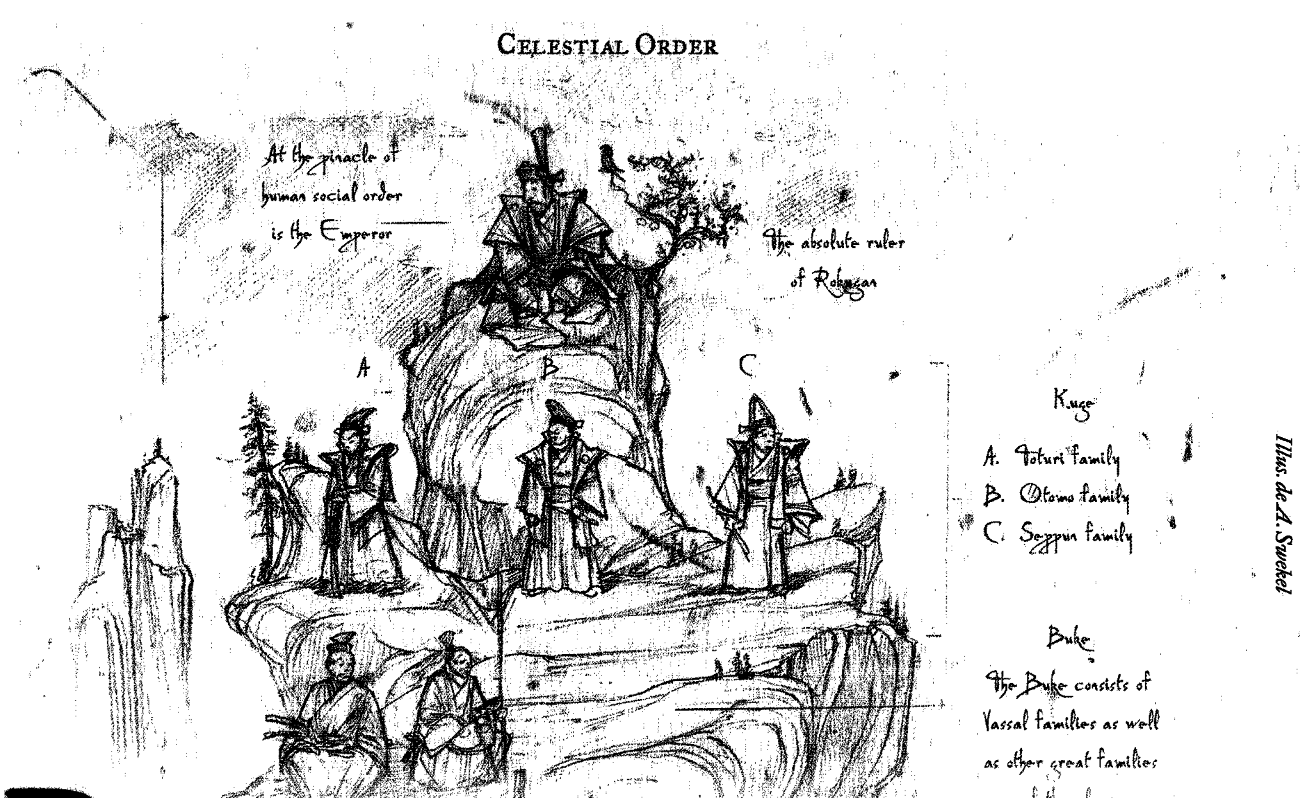
Les récompenses

Un des moments classiques d'une partie de D&D qui peut poser des problèmes dans les univers du *GdO*, c'est l'habitude de détrousser les cadavres des ennemis défaits. Il se trouve que pour la noblesse de Rokugan, dont font partie samurai et shugenja, et pour la plupart des peuples inspirés de cultures asiatiques, l'idée de toucher un cadavre et, pire, de le manipuler pour lui faire les poches est tout simplement révoltante.

Il y a plusieurs solutions à ce problème. Dans certains groupes, on s'adjoindra un personnage de basse caste, peut-être un roublard qui se chargera du sale boulot pour les nobles. Le personnage du serviteur loyal qui suit son samurai partout et fait ce qu'on lui demande, depuis allumer le feu jusqu'à détrousser les cadavres tout en jetant sur le monde le regard d'un bouffon de théâtre existe dans certaines formes de fiction de l'Asie. Cette méthode vous permet de récompenser vos joueurs de la manière habituelle.

Si vous souhaitez décourager ce comportement de soudard, servez-vous du seigneur de vos joueurs pour distribuer les richesses. À la fin d'une aventure, les personnages se doivent d'aller conter leurs exploits à leur seigneur. S'ils ont rendu service à leur maître ou si leurs actes ont simplement augmenté le prestige du clan, ce dernier ne manquera pas de les récompenser en or ou en objets. Du moment que la valeur du trésor donné par le seigneur est calculée à partir des tables du *GdM*, c'est un excellent moyen de préserver l'atmosphère du *GdO* tout en restant dans l'équilibre des règles de D&D.

Cette méthode marche bien pour récompenser les participants à une aventure centrée sur des intrigues de palais et des complots où les combats sont plus rares. Utilisé en même temps que les intrigues visant à augmenter l'expérience des PJ, ce système permet au jeu de dépasser le grosbillisme de base tout en restant fidèle à D&D.



Illus. de A. Swekel

Rokugan, l'univers du jeu de cartes et des romans de *Legend of the Five Rings*, est le décor de campagne du *Guide de l'Orient* (GdO). Cet univers particulier ne tire pas parti de l'ensemble des possibilités offertes dans ce supplément, mais rares sont les campagnes qui le font. Cet univers, fruit d'un savant mélange de diverses traditions et légendes asiatiques, constitue un cadre de jeu singulier possédant une ambiance propre – et illustre à merveille la façon de parvenir à créer un univers asiatique.

Vous avez découvert d'autres informations sur Rokugan tout au long de cet ouvrage, mais nous avons voulu consacrer ce chapitre assez bref à l'histoire de l'Empire d'Émeraude, à sa culture et aux clans qui l'ont bâti (ainsi qu'aux familles qui les composent et les terres qu'elles possèdent). La description de chaque clan est accompagnée de celle d'une nouvelle classe de prestige, ainsi que des thèmes d'aventures.

Le chapitre suivant décrit les territoires du Mal : l'Outremonde.

Histoire

Ce récit couvre plus de mille ans de l'histoire de Rokugan et s'attarde plus particulièrement sur les quarante dernières années, qui sert d'arrière-plan au jeu de cartes et aux romans. Les événements qui se déroulèrent durant la Guerre des Clans, la guerre contre l'ombre et la guerre des esprits ne pourront pas être ici couverts en détail. Seuls les faits les plus marquants sont rapportés. Les descriptions des clans se concentrent également sur leurs caractéristiques essentielles, ainsi que sur les événements qui ont le plus marqués leur histoire récente.

Les enfants du Soleil et de la Lune

L'histoire de Rokugan commence au Paradis Céleste qui, à cette époque, ne faisait qu'un avec le monde des mortels. Dame Soleil et Seigneur Lune y naquirent du néant et eurent dix enfants. Connus sous le nom de kami (ou grands esprits), ces enfants furent appelés Hida, Doji, Togashi, Akodo, Shiba, Bayushi, Shinjo, Fu Leng, Ryoshun et Hantei. Seigneur Lune, ou Onnotangu, était jaloux de l'amour que sa femme, leur mère, portait à sa progéniture et décida de les dévorer pour se débarrasser d'eux. Il dévora ainsi neuf de ses enfants, mais le dixième, Hantei, parvint à se cacher dans une grotte. Lorsqu'il eut atteint l'âge adulte, il affronta son père et parvint à l'éventrer : huit de ses frères et sœurs sortirent de la blessure. Mais Ryoshun était mort, digéré, et devint le maître de Jigoku, le royaume des morts. Le sang de Seigneur Lune et les larmes de Dame Soleil se répandirent sur la Terre et se mêlèrent et de ce mélange naquit le genre humain. Les kami tombèrent également sur la Terre. Fu Leng termina sa chute au fond d'une fosse abyssale qui allait devenir l'origine de l'Outremonde. Les huit autres touchèrent terre parmi les nouvelles races humaines.

L'humanité n'était pas seule à peupler la terre. Bien avant l'apparition des hommes, les nezumi, les naga, les kenku et les kitsu la foulaient déjà. Les plus anciennes légendes naga évoquent aussi une race aujourd'hui disparue et qui était autrefois florissante. Tous ces peuples furent repoussés par l'extension de l'Empire. La chute de Fu Leng engloutit le royaume nezumi et réduisit les hommes-rats à l'état sauvage afin qu'ils puissent survivre aux horreurs de l'Outremonde. Les naga entrèrent dans un long hiver, gardant à l'esprit le printemps d'un réveil possible quand on aurait besoin d'eux, à nouveau. Les kenku prirent la fuite et s'enfoncèrent au cœur des forêts profondes. Les kitsu, quant

à eux, furent pourchassés et auraient été exterminés si Akodo n'avait pas été frappé par leur intelligence et leur abnégation et n'avait accueillis les rares survivants au sein de son clan.

Hantei, Shinsei et Fu Leng

Après leur chute sur terre, les kami se défièrent pour savoir lequel d'entre eux devait prendre leur tête. Hantei sortit vainqueur du tournoi et sa descendance devint celle des Empereurs pendant plus de mille ans, jusqu'au couronnement de Toturi. Abandonné au fond du puits suppurant, Fu Leng créait peu à peu ses hordes d'oni et d'ogres qu'il lâcha bientôt contre ses frères et sœurs ainsi que contre leurs clans. Les sept autres kami prirent à leur service de grands héros humains qui formèrent les sept clans majeurs de l'Empire. Mais ce jeune Empire n'était pas encore assez fort pour repousser les terribles hordes de Fu Leng, jusqu'à ce qu'un petit homme, qui se nommait lui-même Shinsei, vienne de l'ouest.

Shinsei se rendit auprès d'Hantei et lui transmis sa philosophie qui fut consignée par Shiba et devint le Tao de Shinsei. Puis, Shinsei emmena un héros de chaque clan – Hida Atarasi, Doji Konishiko, Dame Matsu, Dame Utaku, Seigneur Isawa, Seigneur Mirumoto et Dame Shosuro – combattre Fu Leng avec lui dans l'Outremonde. Shinsei et ses Sept Tonnerres vainquirent Fu Leng et emprisonnèrent son pouvoir dans douze parchemins noirs que Shosuro – la seule survivante des Sept Tonnerres – rapporta dans l'Empire.

Les mille ans de paix

Mille ans passèrent ; mille ans de guerre bien sûr, car les clans, à l'instar de leur conduite d'aujourd'hui, ne cessaient jamais de se faire la guerre. Les « mille ans de paix » désignent les mille années durant lesquelles le pouvoir de Fu Leng resta confiné dans les parchemins noirs. C'est durant cette période que le clan de la Ki-rin, emmené par le kami Shinjo, quitta Rokugan pour explorer le vaste monde. Ses membres errèrent pendant huit siècles et revinrent en 815 sous le nom de clan de la Licorne.

Durant ces mille années, Fu Leng ne laissa aucun repos à ses créatures. Elles ne se contentèrent pas d'attaquer les frontières de l'Empire mais tâchèrent également de répandre la Souillure de l'Outremonde en son sein même. Un érudit du clan du Crabe nommé Kuni Nakanu découvrit la Souillure dès l'an 100 et constata sa capacité à animer les cadavres. Ce n'est que quatre siècles plus tard qu'un sorcier du nom de Iuchiban s'inspira des écrits de Nakanu pour créer les sorts de maho. Il anima une armée de zombies et de squelettes en utilisant les cadavres enterré dans un cimetière situé en plein cœur d'Otosan Uchi (cette bataille est connue sous le nom de bataille des tombes volées). Il fut finalement arrêté et emmuré dans une tombe creusée sur le territoire du Crabe. Ses fidèles disciples, appelés les adeptes du sang, perpétuèrent les enseignements impies du maître, malgré son apparente défaite. Car l'esprit de Iuchiban ne reposait pas en paix au fond de sa tombe. Il parvint même à s'échapper après deux cents ans d'emprisonnement et manqua de peu d'y parvenir à nouveau très récemment. Aucun moyen n'a encore été découvert pour détruire à jamais l'esprit de Iuchiban. Tant qu'il vivra, lui et ses adeptes du sang représenteront une menace pour l'Empire.

La guerre des clans

Après ces milles années de paix toute relative, Fu Leng fit à nouveau parler de lui. Bayushi Shoju, un Champion du clan du Scorpion, découvrit un parchemin contenant une prophétie prédisant le retour de Fu Leng lorsque le temps du dernier Hantei serait venu. Dans l'espoir fou d'empêcher l'accomplissement de l'augure, Shoju assassina Hantei XXXVIII et tenta de s'emparer du trône ; Akodo Toturi tua le félon dans la salle du trône. Mais le jeune fils de l'Empereur parvint à prendre la fuite. Pour cette félonie, le Clan du Scorpion fut méprisé par les autres clans. Au lieu de contrer la prophétie, Shoju l'avait rendue possible en livrant aux griffes de Fu Leng le jeune et fragile Hantei XXXIX.

Peu après la mort de l'Empereur, Yogo Junzo ouvrit le premier des douze parchemins noirs, libérant le pouvoir de Fu Leng et accomplissant l'augure. Chaque nouveau parchemin ouvert donnait à Fu Leng un peu plus de pouvoir sur l'Empereur. Hida Kisada, un Champion du clan du Crabe, percevant les faiblesses de l'Empereur et sa totale incapacité à gouverner, décida de passer à l'action. Grâce à un pacte passé avec les hordes de l'Outremonde, il se tailla un chemin jusqu'au palais impérial. En pénétrant dans la salle du trône, il s'attendait à trouver un jeune homme couard qu'il renverserait facilement mais se trouva face à une effrayante divinité. Onze parchemins avaient été ouverts et l'emprise de Fu Leng sur Hantei était totale. Le Champion du clan du Crabe ne faisait pas le poids et fut rapidement vaincu. Les oni qui accompagnaient les guerriers du clan du Crabe rejoignirent leur seigneur maléfique et l'armée du clan, affaiblie, battit en retraite.

Finalement, un descendant de Shinsei, appelé le ronin masqué, prit la tête d'une troupe composée de sept descendants des Sept Tonnerres. Il les mena jusqu'à Otosan Uchi pour combattre Fu Leng à nouveau. Ils avaient pour nom Yakamo (le fils de Kisada), Utaku Kamoko, Doji Hoturi, Isawa Tadaka, Bayushi Kashiko, Mirumoto Hitomi et Akodo Toturi. Au cours du combat, Togashi Yokuni révéla qu'il était le dragon Togashi et expliqua qu'il avait conservé le douzième parchemin noir caché dans son cœur. Hitomi tua Togashi en lui perçant le cœur, prit le parchemin et l'ouvrit. Ceci fait, le pouvoir de Fu Leng était absolu, mais il devenait aussi absolument mortel. Sachant que Fu Leng pouvait à nouveau être blessé, les Sept Tonnerres redoublèrent de vigueur jusqu'à ce que Toturi et Hoturi portent les coups fatals, détruisant le dieu maléfique pour toujours. Toturi s'empara du trône et devint, sous le nom de Toturi Ier, le fondateur d'une nouvelle dynastie.

La guerre contre l'Ombre

Deux ans après son couronnement, Toturi fut kidnappé par des ninja et emmené au château abattu de Morikage, sur les terres du clan du Phénix. Le blâme tomba à nouveau sur les Scorpions dont les accointances avec les ninja étaient bien connues, mais Kakita Toshimoko, le Champion d'Émeraude, refusa de mener bataille contre eux. Il décida de les exiler dans les plaines désertiques de l'Ouest, les Terres Brûlées, et de leur enlever leurs enfants qui furent confiés au clan de Toshimoko, celui de la Grue.

Lorsqu'on retrouva enfin Toturi, il avait changé : une ombre voilait son regard et son comportement, d'abord imprévisible, devint complètement incohérent à la fin de la guerre. Les ninja qui l'avaient kidnappé n'étaient pas du clan du Scorpion, mais des guerriers d'une organisation bien plus mystérieuse : l'Ombre, un être dénué de visage et de nom, mis à l'écart depuis le temps de la création. L'Ombre voulait abattre l'Empire et toute forme de vie humaine en effaçant les noms, les souvenirs et même les formes, re-créant le monde à son image informe. Ses ninja étaient les vivantes images de ses noirs desseins : ils n'avaient pas de visage, étaient capables de changer de forme et de se fondre dans les ombres.

Dans cette affaire, les Scorpions n'étaient pourtant pas tout à fait innocents car ils avaient accueilli l'Ombre dans leurs écoles et dans leurs châteaux pendant plus de mille ans. Lorsque Shosuro revint de l'Outremonde après la première défaite de Fu Leng, elle emporta l'Ombre avec elle. Puis, elle simula sa propre mort et réapparut sous le nom de Shoshi pour fonder l'école de magie des ombres du clan du Scorpion. Les shugenja et les ninja du clan du Scorpion portaient la marque de l'Outremonde. Elle leur offrait l'accès au pouvoir de l'Ombre mais corrompait peu à peu leur humanité. Tel était également le sort de l'Empereur.



La corruption de Toturi répandit le chaos dans l'Empire. Les conflits et les guerres déchiraient un peu plus Rokugan à mesure que croissait sa folie. Jusqu'au Cieux qui furent corrompus à leur tour lorsque Hitomi défia et vainquit Seigneur Lune, puis s'installa sur son trône. Yakomo le rejoignit rapidement, en assistant Dame Soleil pendant son seppuku, pour devenir la nouvelle divinité solaire.

Dans un ultime moment de clairvoyance, Toturi s'aperçut que le seul moyen de sauver l'Empire était que lui, l'Empereur, fasse seppuku. Au même moment, Hida Yakomo conduisait une armée jusqu'à Volturnum, la cité de l'Ombre au cœur de l'Outremonde. Là, les armées d'Hida Yakomo combattirent l'Ombre et ses séides à la bataille de la porte de l'oubli – la porte qu'utilisent les esprits défunts pour atteindre Jigoku, le royaume des morts. Ils luttèrent pour empêcher l'Ombre de fermer la porte, ce qui aurait provoqué la destruction de Jigoku et l'anéantissement de la mémoire de l'Empire. Les armées coalisées des clans combattirent les ninja et créatures de l'Outremonde avec la rage du désespoir. Soudain, Ginawa, le ronin, aperçut l'esprit de Toturi. Il l'empêcha de passer la porte vers Jigoku et l'Empereur, purifié, put conduire ses armées à la victoire.

La guerre des esprits

Toturi ne fut pas le seul esprit à revenir de Jigoku au cours de la bataille de la porte de l'oubli. Un très grand nombre d'esprits se retrouvèrent du mauvais côté de la porte à la fin de la guerre. Après de nombreuses hésitations, ils choisirent parmi trois attitudes. Les premiers, considérant qu'ils avaient déjà vécu leur vie et qu'ils n'appartenaient plus au monde d'aujourd'hui, décidèrent d'honorer leurs ancêtres et firent seppuku – la plupart se jetèrent du haut des falaises des larmes d'or situées au-dessus des temples du Phénix. D'autres choisirent de rejoindre leur clan et de vivre parmi les leurs. Pour certains clans, tels ceux de la Grue et du Lion, qui avaient été durement frappé par la guerre contre l'Ombre, l'arrivée de ses esprits joua un rôle majeur dans la reconstruction du clan et de sa prospérité. Enfin, le dernier groupe d'esprits suivit Hantei XVI (qui, de son vivant, était appelé le Chrysanthème d'Acier) et son premier lieutenant, Hida Tsuneo. Ils s'établirent dans ce qui restait des terres du clan de la Grue. Hantei XVI attira des armées d'esprits à son service et tenta de faire valoir ses droits sur le trône face à un parvenu de pauvre lignage. Ce conflit jeta l'Empire dans une guerre civile qui devait durer huit ans.

Les armées d'esprits d'Hantei furent finalement vaincues grâce aux effets combinés de la traîtrise des Scorpions, de la magie des Phénix et de la diplomatie de Toturi. Les Scorpions jouèrent double jeu en dénonçant leurs précédentes alliances avec le Lion et le Dragon pour rejoindre le camp d'Hantei et Tsuneo. Ces derniers confièrent aux Scorpions la charge des armées d'esprits qui furent aussitôt conduites jusqu'au col de Beiden. Les shugenja du Phénix les y attendaient en embuscade : un très puissant rituel fit s'effondrer le col qui ensevelit entièrement l'armée. Battu, Hantei tenta de négocier la paix avec Toturi. Il y mit un seul codicille : Toturi devait donner son nom à un de ses fils. Hantei Naseru passa la plus grande partie de son enfance dans la demeure d'Hantei XVI et perpétua le nom de la dernière lignée impériale.

L'ordre céleste : la culture rokugani

Dans la pensée sociale des Rokugani, l'univers est ordonné. Depuis les hauteurs des Paradis Célestes (les régions les plus nobles du monde des Esprits), jusqu'aux abysses de Gakido (les régions infernales du royaume des esprits), en passant par le royaume des mortels, exactement à mi-chemin entre les deux, toutes les créatures et tous les esprits sont soumis à une hiérarchie, du plus grand au plus petit. L'ordre social qui s'applique aux hommes est le

reflet de l'ordre cosmique, depuis l'Empereur au sommet jusqu'aux eta au bas de l'échelle. L'idée d'ordre céleste est centrale dans toute la culture de Rokugan, car elle fonde une société basée sur la loi et l'ordre dans laquelle chaque chose et chaque être a sa place.

Au faîte de la pyramide sociale des hommes se trouve l'Empereur, le souverain absolu de Rokugan. L'Empereur possède toutes les terres de l'Empire ; les clans lui versent une taxe pour avoir le droit de vivre et de travailler sur son domaine. Les kuge sont juste en dessous de l'Empereur et ce titre désigne le rang de noblesse le plus élevé. Les kuge sont les membres de la famille impériale, les membres des familles Otomo et Seppun, ainsi que le Champion de chaque clan et leur famille proche. Bien que de très nombreux samurai rokugani portent le nom de la famille Doji, bien peu sont réellement membres de la noble lignée des Doji. Ils sont pour la plupart attachés à des familles vassales possédant toutes un nom propre mais préférant employer le nom des Doji, notamment lors de circonstances officielles. Ces familles vassales, ainsi que les autres grandes familles des clans, sont les buke, qui forment la classe militaire héréditaire. Les buke représentent la plus grosse part de la classe noble à Rokugan. Tous les personnages samurai et shugenja appartiennent à cette classe sociale. À l'échelon directement inférieur se trouvent les ji-samurai (demi-samurai), les guerriers subalternes des familles vassales et les ronins.

La loyauté est le fondement de la noblesse. Chaque noble est lié à un autre par un serment de vassalité, depuis le plus insignifiant samurai jusqu'aux plus puissants daimyo (gouverneurs/ généraux) et aux Champions des clans, kuge. Un noble appartient corps et âme à son seigneur : un samurai n'a pas le droit de mourir – que ce soit à la bataille, en duel ou en se suicidant (sepukku) – sans la permission de son seigneur. Mais même le plus insignifiant des samurai possède des droits que les classes inférieures ne détiendront jamais ; le droit de porter une arme par exemple (en particulier le katana et le wakizashi).

Les jeunes nobles sont élevés dans des écoles formant des samurai ou des shugenja. En complément des disciplines de leur art, on leur enseigne l'histoire, la philosophie et les langues étrangères. Ils passent neuf années dans une de ces écoles, souvent loin de leurs parents. Entre 13 et 21 ans – communément aux environs de 16 ans – chaque jeune noble se soumet à un rite

L'HISTOIRE DE ROKUGAN EN QUELQUES DATES

Les temps anciens — Âge d'or des naga, tengu, kitsu et nezumi.

Le commencement des temps — Chute des kami, émergence de la civilisation humaine et fondation des clans majeurs.

44 Le jour des Tonnerres : Shinsei, accompagné d'un mortel de chaque Grand Clan, entre dans l'Outremonde et capture Fu Leng grâce aux parchemins noirs.

72 Le clan du Phénix découvre l'existence de Uikku, le Prophète Serein. Ses prophéties éclairent d'un jour nouveau le Tao de Shinsei.

100 Kuni Nakanu observe la Souillure sur des cadavres et étudie ses effets.

283 Mort d'Isawa Akuma, apparition d'Akuma no oni dans l'Outremonde.

387 La guerre entre le Crabe et la Grue est relancée après l'attaque de terres de la Grue par les armées du Crabe. Cette guerre eut pour première conséquence un édit de l'Empereur interdisant les guerres de grande ampleur entre les clans. Cet édit fut respecté jusqu'en 1123, date du coup d'État du clan du Scorpion. La seconde conséquence fut la défection de la famille Yasuki, qui quitta le clan de la Grue pour rejoindre le Crabe.

510 Émergence de Iuchiban. Bataille des tombes volées : les gardes impériaux combattent une armée de cadavres dans les rues d'Otosan Uchi. Iuchiban est capturé, tué et enseveli.

712 L'âme de Iuchiban « s'évade », rassemble ses adeptes du sang et ramène à la vie une armée de cadavres pour attaquer à nouveau la capitale. Iuchiban est vaincu à la bataille de la rivière endormie et enfermé dans une tombe plus sûre.

715 Les forces du Crabe volent au secours des armées assiégées du clan de la Grue à la bataille du pont des marées. Cet événement marque la première coopération entre le Crabe et la Grue depuis 387.

716 Vagues d'assauts des créatures de l'Outremonde qui viennent à bout du château Hiruma et déclenchent la construction de la Grande muraille Kaiu.

782 Chute du château Morikage ; le château est toujours hanté à ce jour.

815 Retour du clan de la Licorne, accueilli par les armées du Crabe, du Lion et du Scorpion. Il faut trois grandes batailles (à la Grande muraille Kaiu, au lac aux rives blanches et la bataille des sept jours) avant que le clan de la Licorne ne soit accepté de nouveau à Rokugan.

925 Shinjo Fujimaka et Ikoma Goheshu découvrent des ruines naga dans la forêt Shinomen.

1103 Accession au trône d'Hantei XXXVIII.

1107 Naissance d'Hantei Sotorii (le futur Hantei XXXIX).

1123 Coup d'État du clan du Scorpion et accession au trône d'Hantei XXXIX. La famille impériale est assassinée par les Scorpions, les Scorpions bannis, la famille Akodo déchue et Toturi, le Champion du clan du Lion, déshonoré. Début de la Guerre des Clans.

1126 Toturi ceint la couronne impériale ; fin de la Guerre des Clans.

1128 Enlèvement de Toturi par des ninja. Il est détenu au château Morikage et corrompu par l'Ombre. Déchéance et exil du clan du Scorpion. Début de la guerre contre l'Ombre. La famille Agasha rejoint le clan du Phénix.

1130 Le clan du Crabe reprend le château Hiruma.

1133 Bataille à la porte de l'oubli. L'Ombre est identifiée et vaincue. Les esprits délivrés de Jigoku retournent à Rokugan.

1140 Épaulé par son lieutenant Hida Tsuneo, Hantei XVI tente de s'emparer du trône. C'est le début de la guerre des esprits.

1150 Alors que la guerre touchait à sa fin, un Tamori corrompu par l'Outremonde (Agasha) conduisit Tsuneo et un petit groupe d'hommes à travers les montagnes jusqu'en territoire Phénix où Tsuneo kidnappa les enfants du Phénix. L'armée des esprits est anéantie au col de Beiden. Hantei XVI et Tsuneo parviennent à un compromis qui met un terme à la guerre.

1157 Sur les terres du clan du Dragon, de forts tremblements de terre accompagnés d'éruptions volcaniques poussent de nombreux heimin à fuir en direction des territoires du clan du Phénix. Conflit à la fois personnel et politique entre Isawa Taeruko et Tamori Shaitung.

1158 Décès de l'Empereur Toturi, tué par un oni monstrueux en territoire neutre. Il n'avait désigné aucun successeur au trône. Ces quatre enfants - les « Quatre Vents » - s'entre-déchirent pour la succession. Yasuki Kamoru meurt sans héritier. Daidoji Hachi, son plus proche parent, prend le nom de Yasuki et tente de faire valoir ses droits sur les terres de la famille, déclenchant une guerre entre le clan du Crabe et le clan de la Grue. Kuni Utagu est assassiné. Le conflit entre le Phénix et le Dragon dégénère en guerre. Le clan du Phénix s'assure le soutien du clan du Lion.

de passage appelé le gempukku, à l'issue duquel il est considéré comme un adulte à part entière. Peu après, on lui arrange un mariage – l'amour est sans importance car le cœur d'un samurai appartient à son seigneur. L'amour et les passions s'opposent parfois violemment à la dévotion inconditionnelle qui est due au seigneur et ces conflits préparent parfois les trahisons futures. À l'age de 40 ans, on attend d'un noble qu'il se retire en prenant l'habit du moine, un précepte que de nombreux nobles de hauts rangs s'empressent d'oublier.

Au plus bas de l'échelle sociale rokugani se trouvent les bonge, le peuple ordinaire. La classe des bonge comprend les heimin (les « demi-peuple ») qui sont les fermiers et les marchands, et les hinin (le « non-peuple ») qui sont les criminels, les amuseurs (acteurs, musiciens et geisha), les joueurs et les eta (ceux qui héritent des métiers impurs, tels que la manipulation des cadavres d'humains ou d'animaux par exemple). En dépit de l'apparente imperméabilité des classes sociales, il est possible à un heimin d'être promu au rang de buke, généralement parce qu'il s'est distingué sur un champ de bataille ou grâce à un heureux mariage. Les bonge ne sont pas autorisés à approcher l'Empereur ou un kuge, quelle que soit la circonstance. Ils doivent également respect et déférence à un buke. Un heimin qui compromet l'honneur d'un samurai par un comportement insolent ou rebelle peut s'attendre à être tué sur-le-champ. Le samurai coupable d'un tel acte n'endure aucune poursuite judiciaire puisqu'il n'a fait que défendre son honneur.

Vous trouverez d'autres informations sur la culture rokugani en vous reportant au chapitres 2 (caste et classes à Rokugan), au chapitre 4 (duels de compétences et ancêtres des clans), au chapitre 5 (alignement et honneur, religion, culture, nourriture et habillement), au chapitre 6 (duels iaijutsu) et au chapitre 10 (cosmologie : le royaume des esprits, et récompenses). Reportez-vous également au texte concernant le bushido figurant dans ce chapitre.

Rokugan : l'Empire d'Émeraude

Population : 30 000 000 ; humains (nobles 7% ; gens du peuple 93%. Clan du Crabe 16% ; clan de la Grue 8% ; clan du Dragon 10% ; clan du Lion 26% ; clan du Phénix 6% ; clan du Scorpion 10% ; clan de la Licorne 14% ; clans mineurs 10%).
Gouvernement : monarchie féodale
Alignement : loyal neutre

Depuis la mort de l'Empereur Toturi dans la forêt Shinomen, l'Empire de Rokugan est resté sans souverain. L'épouse de Toturi, Kaede, était l'Oracle du Vide - l'incarnation humaine du puissant dragon du Vide, elle-même d'essence quasi divine. Bien que l'Empereur ait souhaité qu'elle assure la régence jusqu'à ce qu'elle puisse désigner un de ses enfants pour prendre sa succession, Kaede abdiqua quelques heures à peine après les funérailles de Toturi, laissant le trône vacant. Cette situation ouvrit la porte aux rivalités entre les quatre enfants de Toturi, que l'on appelle parfois les « Quatre Vents du Changement ». Toturi Tsuado (humaine samurai 6 / champion Akodo 6) est la commandante des légions impériales. Toturi Sezaru (homme shugenja 7 / disciple du Vide 5) est un puissant shugenja. Hantei Nezaru (homme samurai 12) reçu le nom d'Hantei lors du traité scellé entre Toturi et Hantei XVI qui mit fin à la guerre des esprits. Akodo Kaneka (homme samurai 14), bâtard né d'une union avec une geisha, est l'aîné de ces enfants.

Les familles impériales

La direction et l'administration de l'Empire sont assurées par plusieurs familles, en charge du bon fonctionnement du gouvernement. À l'exception des enfants de Toturi, la plupart des personnalités de la famille impériale sont des aristocrates, toutefois, nombre de Seppun sont des guerriers et des samurai.

La famille Toturi constitue la dynastie impériale, actuellement représentée par les trois derniers enfants de l'Empereur.

Juste en dessous des Toturi se trouve la famille Seppun, considérée comme la « première famille » de l'Empire. Ses membres sont les protecteurs de l'Empereur et de la capitale ; la majorité des officiers supérieurs de la Garde Impériale et les personnalités les plus en vue de la cour sont des Seppun.

La famille Otomo fournit à l'Empire les fonctionnaires de son gouvernement, experts ès manipulations et maîtres ès désœuvrement.

La famille Miya fournit les hérauts et les diplomates impériaux, des individus mus par l'honneur et le sens du devoir.

Outre ces familles bien établies, la cour impériale accueille également le Champion d'Émeraude, premier magistrat de l'Empereur. Il est choisi « par les armes » alors que les magistrats d'Émeraude qui sont sous ses ordres sont désignés par lui ou par l'Empereur lui-même. L'actuel Champion d'Émeraude, Seppun Toshiken, est gravement malade et c'est Hantei Nesaru qui dirige les magistrats. Toutefois, une des dernières volontés de l'Empereur fut d'ordonner l'organisation d'un tournoi afin qu'un nouveau Champion d'Émeraude soit désigné. En raison de la période de deuil qui suit la mort de l'Empereur, le tournoi n'a pas encore eu lieu.

Les terres impériales

La capitale de l'Empire, Otosan Uchi, se trouve sur la côte est de Rokugan, à mi-chemin des terres du Crabe et du Phénix. Lieu de résidence de l'Empereur et siège du gouvernement, elle connaît une importante activité, bien que peu de visiteurs soient autorisés à franchir les limites de la cité elle-même. C'est dans les quatre « centres d'affaires » qui entourent la capitale qu'ont lieu les activités de négoce. Ces villages servent également de lieu de séjour aux ambassadeurs subalternes, aux marchands et aux fonctionnaires. Kita Chushin, le village situé au nord, est un haut lieu du commerce. Minami Chushin, le village au sud, est la résidence favorite des poètes, peintres et artistes de tout poil qui espèrent se faire un nom dans la capitale. Le village de l'est, Higashi Chushin, fourmille de mercenaires cherchant une embauche. C'est à Nishi Chushin enfin, le village ouest, que se trouvent les imposants greniers contenant le riz collecté en paiement de l'impôt.

Les Seppun résident dans un grand palais bâti au nord-est de la capitale alors que c'est très loin vers l'ouest que se dresse la demeure familiale des Miya, entre les terres de la Licorne et du Scorpion.

Le clan du Crabe



Population : 3 000 000 ; humains (nobles 15% ; gens du peuple 85%).
Champion du clan : Hida-o-Ushi (femme Crabe samurai 5 / défenseur Hida 10).
Importations : produits alimentaires
Exportations : fer, thé, poisson
Alignement : loyal neutre

Incorruptibles défenseurs de la Grande muraille Kaiu, toujours en alerte pour repousser les attaques de l'Outremonde, les samurai du clan du Crabe constituent la meilleure protection de Rokugan contre toutes les menaces extérieures. Ils mènent une existence extrêmement aus-

tère et ont bien peu de temps à consacrer aux jeux courtois si prisés des autres samurai - les arts, la diplomatie, l'étiquette et autres mondanités. Les autres clans considèrent les guerriers du Crabe comme des individus grossiers, des brutes mal dégrossies, et il faut admettre que ce stéréotype est souvent proche de la vérité. Il n'en reste pas moins que bien peu de samurai rokugani accepteraient de porter le fardeau des guerriers du Crabe : combattre sans relâche les redoutables gobelins, ogres et oni de l'Outremonde pour les contenir hors des limites de l'Empire.

Histoire récente

Au cours de la guerre des esprits, les fiefs du Crabe furent dévastés par les armées d'esprits conduites par Hantei XVI et son général, Hida Tsuneo, un guerrier du Crabe sanguinaire. Le Champion du Crabe, Hida o-Ushi, perdit son époux sur le champ de bataille, mais ses deux fils, Kuon et Kuroda, survécurent.

Vers la fin de la guerre des esprits, le clan fut pris dans une succession d'événements qui allait le plonger dans une nouvelle guerre : Yasuki Taka, daimyo de la famille Yasuki, décéda sans laisser d'héritier. Les érudits de la famille Seppun consultèrent leurs registres et découvrirent que le plus proche parent du défunt était Daidoji Hachi. Hachi fit valoir ses droits sur ces fiefs prospères qu'ils considéraient désormais comme siens, ce qui déclencha une guerre sans merci entre les clans de la Grue et du Crabe.

Les familles du Crabe

À l'exception toute relative de la famille Yasuki, les familles du clan du Crabe se définissent toutes par leur opposition à l'Outremonde.

Les Hida, intrépides défenseurs de la Grande muraille Kaiu, sont les chefs du clan. La classe de prestige du défenseur Hida est décrite ci-dessous.

C'est à la famille Kaiu que l'on doit la conception, la construction et l'entretien de la Grande muraille Kaiu. Les architectes Kaiu sont généralement des experts, plus rarement des samurai.

Les Hiruma sont des éclaireurs qui ne craignent pas de s'aventurer dans les territoires de l'Outremonde, au-delà de la muraille. Ils choisissent la classe de prestige d'éclaireur du silence, décrite au ch. 3.

Les Kuni comptent parmi les shugenja les plus redoutés de tout Rokugan. Les gens les craignent parce qu'ils préfèrent étudier le mal plutôt que de le détruire purement et simplement. Ils sont avant tout réputés pour leurs chasseurs de sorciers qui traquent la magie souillée, non seulement à l'intérieur de l'Empire mais aussi hors de ses frontières (cf. dans ce chapitre les développements qui leur sont consacrés).

La famille Yasuki, depuis peu déchirée entre son clan d'origine, la Grue, et son nouveau clan d'adoption, le Crabe, est composée de marchands réputés dans tout Rokugan pour leur roublardise et leur moralité douteuse.

La famille Toritaka (jadis le clan mineur du Faucon) fut intégrée au clan du Crabe aux alentours de 1121. Ses membres suivent souvent un entraînement de rôdeurs.

Tableau 11-1 : Le défenseur Hida

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Châtiment, Focaliseur critique
2	+2	+3	+0	+0	Fureur 1 fois/jour
3	+3	+3	+1	+1	Réduction des dégâts 1/-
4	+4	+4	+1	+1	Fureur 2 fois/jour
5	+5	+4	+1	+1	Réduction des dégâts 2/-
6	+6	+5	+2	+2	Fureur 3 fois/jour
7	+7	+5	+2	+2	Réduction des dégâts 3/-
8	+8	+6	+2	+2	Fureur 4 fois/jour
9	+9	+6	+3	+3	Réduction des dégâts 4/-
10	+10	+7	+3	+3	Fureur 5 fois/jour

Le défenseur Hida

L'école de samurai Hida est connue pour être la plus impitoyable et la plus brutale de tout l'Empire. Les élèves y sont soumis à un apprentissage proprement éreintant associant escrime, simulations de combat et théorie militaire et conçu pour affûter leur esprit et endurcir leur corps. Les défenseurs Hida suivent leur entraînement en portant une armure de samurai, caractéristique propre à cette école et qui correspond tout à fait aux principes de force et d'endurance valorisés par le clan du Crabe. À la différence des Hiruma, qui mettent l'accent sur la rapidité et la subtilité, les Hida veulent des élèves forts et poussent donc ces derniers jusqu'aux limites de leur résistance. Les défenseurs Hida peuvent se battre des heures durant sans ressentir la moindre fatigue et tenir une formation face à n'importe quel ennemi. Leur entraînement leur donne la vigueur nécessaire pour protéger Rokugan des assauts de l'Outremonde et pour constituer le cœur de la machine militaire du Crabe.

Les défenseurs Hida accueillent presque exclusivement des personnages samurai ou issus de classes guerrières.

On trouve les PNJ défenseurs Hida sur les chemins de ronde de la Grande muraille Kaiu, guettant sans relâche le moindre signe d'attaque de l'Outremonde. Bien avant la politique, les arts ou les chafouines intrigues de cour, c'est la défense de l'Empire qui est leur premier sujet de préoccupation.

Dés de vie : d12.

Conditions

Pour devenir défenseur Hida, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Race : humaine

Alignement : tous les alignements non mauvais

Bonus de base à l'attaque : +5

Dons : Arme de prédilection (hache de bataille, marteau de guerre ou grand gourdin), Attaque en puissance, Port d'armure lourde

Compétences de classe

Les compétences de classe du défenseur Hida (et les caractéristiques qui leur sont associées) sont : Connaissances (Outremonde) (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Frappe iaijutsu (Cha), Intimidation (Cha), Natation (For), Psychologie (Sag) et Saut (For). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ* et celle de la compétence Frappe iaijutsu au ch. 4 de ce supplément. Les défenseurs Hida n'ont ni le temps ni la patience de se consacrer aux activités qu'ils considèrent frivoles, tels que les travaux manuels ou les beaux-arts.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Intelligence.

Caractéristiques de classe

Voici les particularités et aptitudes du défenseur Hida.

Armes et armures : le défenseur Hida n'a aucune maîtrise d'arme ou d'armure supplémentaire.

Châtiment (Sur) : une fois par jour, un défenseur Hida peut tenter une attaque au corps à corps avec un bonus de +4 à l'attaque et un bonus de dégâts égal à son niveau de défenseur (s'il touche). Le personnage doit indiquer qu'il utilise ce pouvoir avant de lancer son attaque.

Focaliseur critique (Ext) : lorsqu'il utilise une arme pour laquelle il a le don Arme de prédilection, un défenseur Hida augmente le multiplicateur de critique de 1. S'il possède ce don dans plusieurs armes, il doit en choisir une à laquelle sera appliquée le Focaliseur critique. Son choix doit se porter obligatoirement sur la hache de bataille, le marteau de guerre ou le grand gourdin. Le multiplicateur de critique est de 4 pour la hache de bataille et le marteau de guerre et de 3 pour le grand gourdin. Les critiques possibles ne changent

pas, mais le défenseur Hida peut néanmoins choisir le don Science du critique pour la même arme, si bien sûr il remplit toutes les conditions.

Fureur (Ext) : en cas de nécessité, un défenseur Hida peut se plonger dans une transe guerrière frénétique. En état de fureur, le défenseur Hida accroît considérablement sa force et son endurance ce qui le rend téméraire et imprudent. Il augmente temporairement sa Force et sa Constitution de +4 et ses jets de Volonté de +2 du fait de son meilleur moral, mais perd 2 points de CA.

Le bonus en Constitution augmente les points de vie du défenseur de 2 par niveau ; ces points de vie supplémentaires disparaissent à la fin de la fureur lorsque le score en Constitution retrouve son niveau normal. Ces points supplémentaires ne sont pas perdus en premier comme le sont les points de vie temporaires. En état de fureur, un défenseur Hida ne peut utiliser ni compétence ni caractéristique requérant patience ou concentration, telles que se déplacer silencieusement ou lancer des sorts (les seules compétences de classe qu'un défenseur ne peut utiliser en état de fureur sont Frappe iaijutsu, Artisanat et Psychologie). Il peut utiliser tous les dons qu'il possède à l'exception de l'Expertise du Combat, des dons de créations d'objets, des dons de métamagie et de son Talent (s'il est lié à une compétence nécessitant patience ou concentration). L'état de fureur dure un nombre de tours égal à 3 plus le modificateur de Constitution du personnage (après l'ajout des bonus dus à la fureur). Le défenseur peut décider de mettre fin prématurément à la fureur. La fureur terminée, le défenseur est fatigué (Force -2, Dextérité -2, ni course ni charge) pour toute la durée de la rencontre. Le défenseur peut entrer en état de rage une seule fois par rencontre et seulement un certain nombre de fois par jour (en fonction de son niveau). Entrer en état de fureur est instantané, mais le défenseur ne peut le faire que durant une de ses actions, jamais en réponse à l'action d'un autre. Par exemple, un défenseur mortellement atteint par une flèche ne peut pas déclencher sa fureur pour obtenir les points de vie supplémentaires dus à l'augmentation de son score en Constitution. Il eût fallu qu'il déclenchât sa fureur plus tôt dans le round, avant d'être atteint par la flèche.

Si un défenseur Hida possède également une capacité de fureur due à une autre classe (le barbare par exemple), il peut l'utiliser plus souvent. Le nombre d'utilisation de la fureur lié aux deux classes s'additionne. Un personnage barbare 6 / défenseur Hida 4 peut devenir furieux quatre fois par jour - deux fois grâce à son niveau dans la classe de barbare et deux fois grâce à son niveau de défenseur Hida.

Réduction des dégâts (Ext) : à partir du troisième niveau, le défenseur Hida réduit une partie des dégâts encaissés. Enlevez 1 point aux dégâts encaissés par le défenseur à chaque coup reçu. Au niveau 5, la réduction des dégâts est de 2 points, au niveau 7 de 3 points et au niveau 9 de 4 points. La réduction des dégâts peut réduire les dégâts à 0 mais pas en dessous de 0.

Les terres du Crabe

Les terres du clan du Crabe sont désolées et sombres. La plupart du temps, les nuages et la fumée ne laissent percer qu'une lumière chiche et blafarde. À la notable exception des terres de la famille Yasuki, le domaine du clan est constitué de haut plateaux rocailleux et quasi stériles.

Les Hida contrôlent la plus grande partie des terres qui s'étendent entre les montagnes du crépuscule et la baie des poissons morts, ainsi que les mines et les plantations situées sur les contreforts. La famille Kaiu est établie dans les régions montagneuses dont elle détient la majeure partie ; ses bourgs sont pour la plupart implantés à proximité de la muraille. Les Yakusi occupent les zones marchandes autour de la baie et les Kuni semblent se contenter de leurs terres sombres et arides. Quelques Hiruma demeurent à Shiro Hiruma, guettant sans cesse le moindre signe d'activité venant de l'Outremonde, les autres vivent dans la cité de Maemikake ou dans ses environs.

Idées d'aventures

Il n'est pas de meilleur endroit à Rokugan pour faire un bon vieux donjon que les souterrains qui s'étirent sous la Grande muraille Kaiu. Le clan du Crabe concentre ses efforts sur la pro-

Classes de prestige multiples

Il est extrêmement difficile pour un samurai de suivre en même temps l'entraînement dispensé par plusieurs écoles et a fortiori, de suivre l'enseignement de l'école d'un autre clan. Aucune règle stricte ne l'impose, mais le MD devrait décourager, voire interdire, que des personnages abandonnent une classe de prestige pour en adopter une autre. Seule possible exception à cette règle, la classe de prestige du moine tatoué, qui est accessible à un personnage appartenant à une école alliée au clan du Dragon.

Lorsqu'un personnage atteint le sommet de sa classe de prestige, il a typiquement le choix entre deux attitudes : reprendre sa première classe afin de développer d'autres dons et capacités spéciales ou choisir une semi-retraite en adoptant la classe du moine.

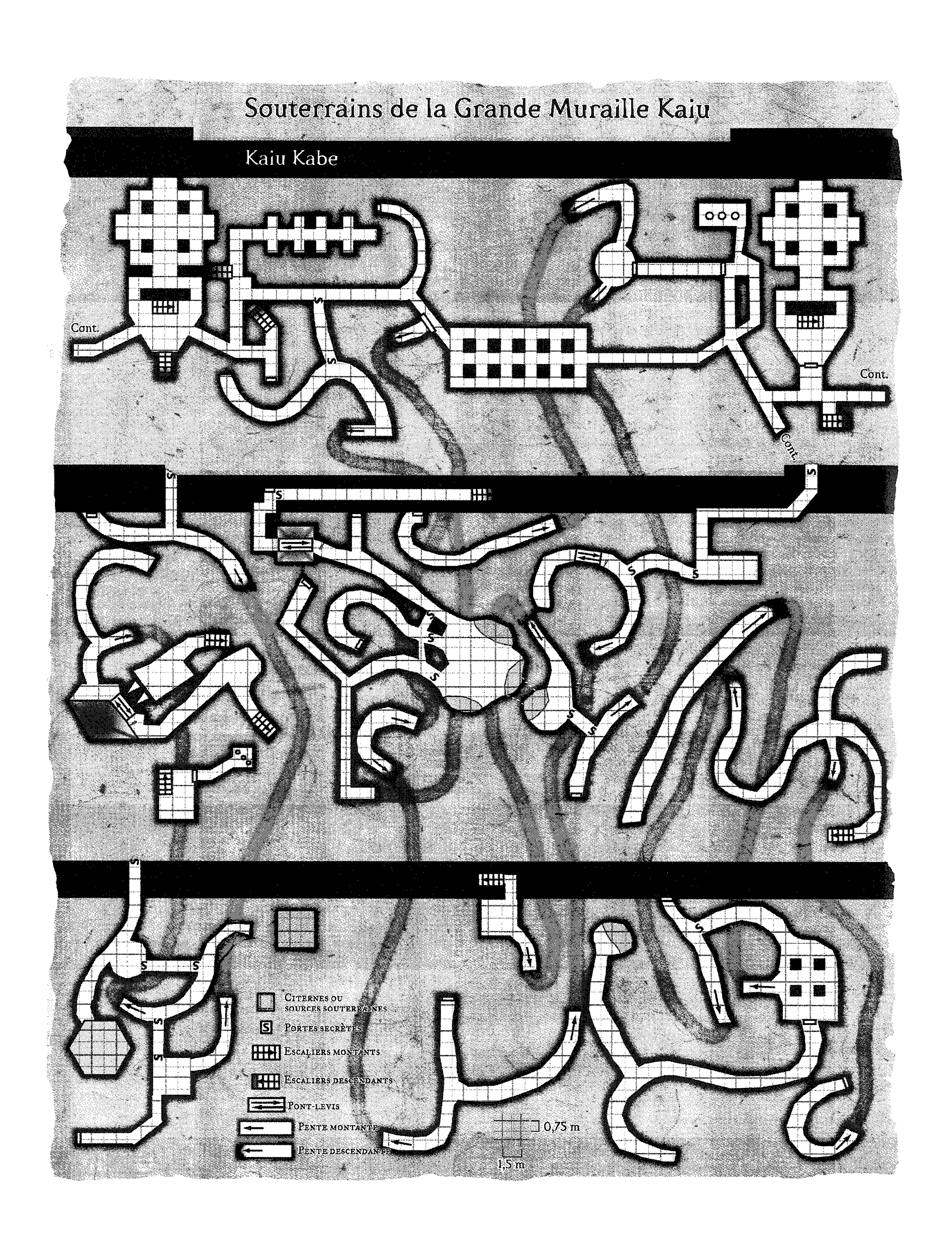
Le chasseur de sorciers

Depuis l'époque de l'infâme *maho-tsukai* Iuchiban, quelques rares Kuni ont décidé de s'engager activement dans la lutte contre l'Outremonde. Ils pensent qu'il faut empêcher le mal de se répandre à travers l'Empire et vouent leur existence à son éradication dans tout Rokugan. Ces rares Kuni sont appelés tsugai-sagasu, ou chasseurs de sorciers. Ils suivent à la fois l'enseignement des secrets mystiques de leurs familles et les voies du guerrier avec leurs frères Hida. Lorsqu'ils sont prêts, ils partent pour parcourir le monde, armés de leur connaissance et de leur force pour détruire la Souillure de l'Outremonde où qu'elle se cache. Ces personnages choisissent la classe de prestige du chasseur de sorciers telle qu'elle est décrite au ch. 3.

Au cours de la guerre des esprits, un chasseur de sorciers Kuni solitaire atteint un statut de renom au sein de l'Empire. Kuni Utagu devint le Champion de Jade - le premier shugenja de l'Empire - et utilisa l'autorité que cela lui conférait pour déclencher une véritable croisade visant à exterminer tous les maho-tsukai de Rokugan. Les maîtres du Phénix, surs d'être les seuls véritables gardiens de la magie, rechignèrent à y prendre part. D'autres voix silencieuses remirent également en question les méthodes d'Utagu, mais jamais ses desseins. Ses enquêtes étaient extrêmement violentes. Il interrogeait des villages entiers pour dénicher un sorcier de troisième ordre et recourrait volontiers à la torture pour arracher des confessions. Certains pensent que son incroyable énergie eût été mieux employée à pêcher de plus gros poissons.

Kuni Utagu a trouvé la mort à la cour impériale, peu après une dispute explosive avec Toturi Sezaru, le troisième enfant de l'Empereur. Ses mains et ses poignets étaient tranchés, laissant penser que son sang avait été recueilli pour servir aux rituels de magie maho. D'autres indices suggèrent l'implication de Sezaru dans sa mort. Sezaru clame son innocence et personne n'a encore osé porter d'accusation officielle.

Les chasseurs de sorciers, ordinairement solitaires, se sont rassemblés pour venger la mort d'Utagu. Convaincus qu'un puissant maho-tsukai agit secrètement à la cour impériale, nombre d'entre eux ont décidé de démasquer ce génie du mal et de démontrer sa culpabilité dans la mort d'Utagu.



Souterrains de la Grande Muraille Kaiu
Kaiu Kabe
Cont.
Cont.
Cont.
Citernes ou sources souterraines
Portes secrètes
Escaliers montants
Escaliers descendants
Pont-levis
Pente montante
Pente descendante
0,75 m
1,5 m

tection des portes qui percent le mur ainsi que sur les chemins de ronde qui le parcourent, laissant les autres parties quasiment à l'abandon. Sous toute la longueur de la muraille s'étendent des centaines de kilomètres de galeries et de pièces, parsemées de pièges et peuplées de créatures venues de l'Outremonde qui s'y sont aventurées et s'y sont perdues. Il y a suffisamment de tours et de détours sous la Grande muraille pour y jouer toute une campagne. La carte que nous vous proposons est un exemple de ce à quoi peut ressembler une infime partie de ces donjons.

La menace de l'Outremonde ne pèse pas uniquement sur les environs de la Grande muraille Kaiu. Les personnages peuvent aussi rencontrer des oni et d'autres créatures de l'Outremonde dans les Kuni Areno (les désolations Kuni) ou dans la forêt Shinomen. On rencontre également fréquemment des oni égarés dans les tunnels situés entre Higashiyama et Nishiyama, à l'est des terres Yasuki. Ces passages tortueux - une succession de cavernes naturelles et de galeries souterraines - constituent un raccourci reliant la muraille Kaiu à la muraille bordant l'océan ; les fréquentes incursions des créatures de l'Outremonde en rendent la visite extrêmement dangereuse. Les Hida envoient au moins une fois l'an un groupe de guerriers nettoyer ces tunnels de leurs envahisseurs, ce qui ne les empêche pas de revenir.

Le clan du Dragon

Population : 3 200 000 ; humains (nobles 12% ; gens du peuple, 88%)
Champion du clan : Togashi Hoshi (demi-dieu humain samurai 5 / maître Mirumoto niten 10 / moine tatoué 5)
Importations : produits alimentaires
Exportations : or, laine
Alignement : loyal neutre

Le clan du Dragon est le plus énigmatique et le plus secret de tous les clans majeurs. Durant près de mille ans, les Dragons ont vécu quasiment reclus à l'abri des hautes montagnes de la grande muraille du nord. Ils sont surtout connus pour deux raisons : le mystérieux ordre ise zumi des moines tatoués et la singulière technique d'escrime de l'école Mirumoto qui apprend à ses élèves le maniement simultanée du katana et du wakizashi. Les ise zumi en particulier, mais aussi tous les Dragons, sont réputés pour leur long silence, leur façon de détourner les questions et de parler par énigmes.

Histoire récente

Au tout début de la guerre contre l'ombre, les Agasha, vénérable famille de shugenja du clan du Dragon, quitta ce dernier pour rejoindre le clan du Phénix. Emportant leur bibliothèque avec eux, les shugenja de la famille s'établirent dans les montagnes qui se dressent sur les terres du Phénix et bâtirent un nouveau château sur l'un des plus hauts sommets. Un des chefs de la famille, Agasha Tamori, refusa de rejoindre le clan du Phénix. Il défendait le point de vue selon lequel le clan du Dragon préservait une pratique ancienne de la magie qui avait sa justification propre et qui ne devait pas être annexé aux conceptions du Phénix. Dans le château des Agasha déserté, Tamori fonda une nouvelle école et inaugura la nouvelle famille de shugenja du clan du Dragon, les Tamori. Bien qu'à l'instar de la plupart des Agasha, Tamori fut un shugenja du feu, sa fille, Tamori Shaitung, étudie les voies de la terre et, depuis la mort de son père à la porte de l'oubli, elle oriente l'école dans cette direction.

Le ralliement des Agasha emplit le clan du Phénix d'un orgueil grandissant dont il ne fait pas mystère, ce qui a le don d'ulcérer Tamori Shaitung, particulièrement lorsque ses membres se vantent de leur puissance magique. Au cours des dernières années, cette tension s'est accrue d'autant plus que les montagnes du Dragon connaissent un fort regain d'activités sismiques. De nombreux réfugiés du Dragon ont pris la route de l'ouest, vers les terres les plus occidentales du clan du Phénix, et se sont installés aux abords de la cascade des anneaux de fer et du mémorial de la Ki-Rin. Dès que le Phénix eut l'assurance que le clan du Lion le soutiendrait, la situation dégénéra en guerre ouverte. Les shugenja du clan du Phénix et la jeune famille Tamori sont au cœur de ce conflit qui fournit à Mirumoto et aux forces du Lion une occasion de se rencontrer sur le champ de bataille. La haine, politique et personnelle, que se vouent Tamori Shaitung et Isawa Taeruko - deux puissants shugenja de la terre - rend impossibles toutes les issues possibles au conflit.

Les familles du clan du Dragon

Le Dragon n'est pas un clan au sens historique du terme. En effet, le kami qui fonda le clan du Dragon, Togashi, n'est pas l'ancêtre génétique des Dragons. Mirumoto et Agasha furent les deux premiers moines disciples de Togashi et les familles qui portent leurs noms sont constituées de leurs descendants (y compris les Kitsuki et les Tamori, tout deux issus des Agasha). Il faut toutefois noter que la « famille » Togashi est composée de personnes venant d'autres familles et même d'autres clans qui choisirent de rejoindre l'ordre monastique des Ise Zumi ou des Kikage Zumi. Il fallut attendre la fin de la Guerre des Clans pour apprendre que Togashi (aussi connu sous le nom de Togashi Yokuni) était encore en vie et qu'il avait un fils, Togashi Hoshi, l'homme-dragon, actuel Champion du clan du Dragon.

Les Mirumoto sont les samurai du clan du Dragon. Ils se distinguent des autres samurai de Rokugan par leur technique martiale qui combine le katana *et* le wakizashi. La classe de prestige du maître Mirumoto niten est décrite ci-après.

La « famille » Togashi est en fait un ordre monastique dont les membres sont les mystérieux Ize Zumi, ou moines tatoués. La classe de prestige du moine tatoué est décrite au ch. 3.

Avant de prendre la place de la divinité de la lune, à la disparition de laquelle elle participa, Mirumoto Hitomi fonda son propre ordre de moines tatoués, les Kikage Zumi, qui portent le nom de la famille Hitomi.

Les Tamori, composés des membres de la famille Agasha n'ayant pas rejoint le clan du Phénix, sont les shugenja du clan du Dragon. Ils sont depuis toujours chargés de préserver le savoir accumulé par le clan dans leurs bibliothèques. Le conflit qui les oppose aux shugenja du Phénix est à l'origine de l'actuelle guerre entre les deux clans.

La famille Kitsuki fournit au clan ses diplomates et ses magistrats. Leur habileté

Table 11-2 : Le maître Mirumoto niten

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+2	Technique niten (CA +2)
2	+2	+3	+0	+3	
3	+3	+3	+1	+3	Aide au shugenja 1 fois/jour
4	+4	+4	+1	+4	Technique niten (CA +3)
5	+5	+4	+1	+4	Aide au shugenja 2 fois/jour
6	+6	+5	+2	+5	
7	+7	+5	+2	+5	Technique niten (CA +4)
8	+8	+6	+2	+6	âme de Diamant
9	+9	+6	+3	+6	Aide au shugenja (maximum) 4 fois/jour
10	+10	+7	+3	+7	Technique niten (CA +5)

quasi surnaturelle à déchirer le voile des faux semblants qui travestit la plupart des relations humaines à Rokugan leur permet de faire éclater la vérité en toute circonstance.

Le maître Mirumoto niten

Plus Togashi écoutait Shinsei exposer sa philosophie au premier Hantei, plus il sentait en lui monter la colère, à tel point qu'il quitta la cour avec fracas. Il s'assit en position de méditation, refusa de bouger et même de manger jusqu'à ce qu'il ait compris la pensée de Shinsei. Après neuf jours de jeûne, Shinsei en personne vint s'asseoir à côté de lui. Togashi renouvela son injonction — « Je ne bougerai pas tant que je n'aurai pas compris. » — ce quoi Shinsei répondit ces trois mots : « Moi non plus. ». Après un silence, Togashi éclata de rire et mordit à pleine dent dans une prune.

Les samurai du clan du Dragon s'entraînent dans un dojo entièrement dépouillé à l'exception de trois mots de Shinsei peints sur le mur. Pour la famille Mirumoto, cet aphorisme rappelle à tous la loyauté qu'un samurai doit à son seigneur. Pendant qu'il se privait de nourriture, Togashi privait également les siens de la protection qu'il leur devait et les mots de Shinsei rappelèrent à Togashi qu'en faisant passer son édification personnelle avant ses responsabilités envers autrui, il faisait preuve d'égoïsme.

C'est ce sens du devoir qui justifie la technique d'escrime très particulière enseignée par l'école Mirumoto. Il écrivit un jour : « Certains pensent que je suis un pleutre. Le devoir d'un samurai est de protéger son seigneur. Sont-ils bêtes au point de ne pas voir que deux épées assurent une protection bien plus efficace qu'une seule ? ». À la différence du don Combat à deux armes décrit dans le *MdJ*, la technique Mirumoto niten (« deux-épées ») utilise le wakizashi comme arme de défense et non comme arme d'attaque.

Les maîtres Mirumoto niten sont presque exclusivement issue de la classe des samurai.

Les PNJ maîtres Mirumoto niten sont les chefs militaires du clan du Dragon. La famille Mirumoto a, quant à elle, la lourde responsabilité de protéger le clan des attaques et des tentatives d'assassinat.

Dés de vie : d10

Conditions

Pour devenir maître Mirumoto niten, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Race : humain (clan du Dragon)
Bonus de base à l'attaque : +5
Compétences : Connaissances (mystères) degré de maîtrise de 3
Dons : Combat à deux armes, Expertise du combat, Maîtrise des armes exotiques (katana)

Compétences de classe

Les compétences de classe du maître Mirumoto niten (et les caractéristiques auxquelles elles sont associées) sont les suivantes : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Diplomatie (Cha), Équilibre (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Frappe iaijutsu (Cha), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ* et celle de la compétence Frappe iaijutsu au ch. 4 de ce supplément.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Intelligence.

Caractéristiques de classe

Voici les particularités et aptitudes du maître Mirumoto niten.

Armes et armures : le maître Mirumoto niten ne gagne pas de maîtrise d'armes ou d'armures supplémentaires.

Technique niten (Ext) : fait unique parmi tous les samurai de Rokugan, le maître Mirumoto niten combat avec un katana dans une main et un wakizashi dans l'autre. Toutefois, à la différence du don Combat à deux armes, cette technique ne permet pas d'utiliser la seconde arme pour attaquer. Le wakizashi sert plutôt de bouclier, donnant un bonus d'armure de +2 à la CA du maître Mirumoto niten lorsqu'il combat avec ses deux armes. Ce bonus s'ajoute aux autres bonus d'armure, à l'exception bien sûr des bonus du bouclier. Le bonus atteint +3 au niveau 4, +4 au niveau 7 et +5 au niveau 10. Le maître Mirumoto niten n'a aucun malus à son attaque principale lorsqu'il emploie son wakizashi en défense. Si le maître Mirumoto niten utilise son wakizashi pour attaquer, il perd son bonus de CA jusqu'à sa prochaine action. Un wakizashi magique ne donne pas de bonus à la CA du maître Mirumoto niten, à moins qu'il ne s'agisse d'une arme magique de défense ou qu'elle ait été spécialement enchantée à des fins de défense.

Les dragons

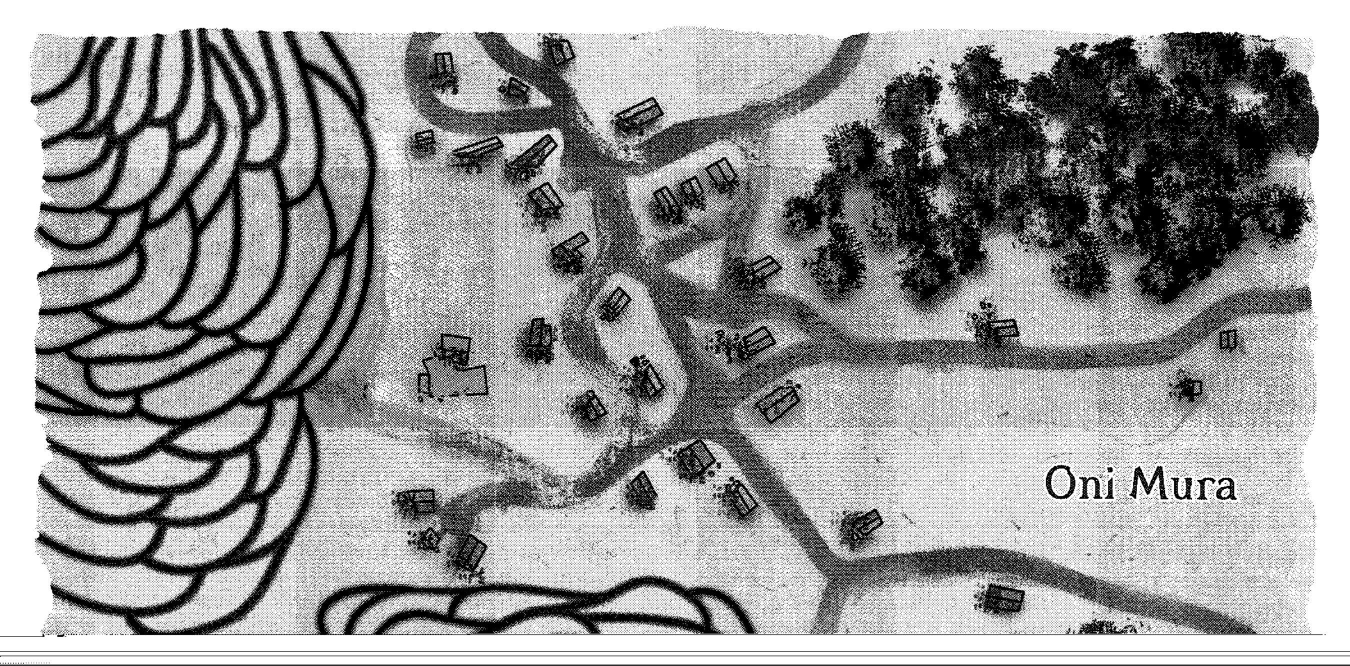
Les dragons de Rokugan ne sont pas les dragons décrits au ch. 9 de ce supplément - bien qu'ils leur ressemblent - ni ceux du *Manuel des Monstres* (MdM). Les dragons sont des êtres constitués d'énergie élémentaire pure, ils sont puissants et sages au-delà de ce que l'esprit humain peut concevoir. Ce sont des dieux, au même titre que Heironeous et Vecna, et ne sont pas moins mystérieux qu'eux.

Les dragons sont des métamorphes et peuvent prendre n'importe quelle apparence, au gré de leur volonté. Lorsqu'ils se montrent, c'est le plus souvent sous la forme d'incarnations élémentaires ou naturelles. Ils prennent parfois forme humaine également, généralement pour donner une leçon d'humilité à un mortel vaniteux ou grossier. Ils peuvent apparaître sous des traits paisibles et merveilleux ou terribles et cruels, selon leurs desseins. Ils commandent aux éléments comme les plus puissants shugenja, mais n'ont pas besoin de rituels complexes ou de focaliseurs.

Sept dragons ont été vus à Rokugan. On appelle les cinq premiers les « dragons élémentaires » ; ce sont les dragons de l'air, de la terre, du feu, de l'eau et du Vide. Le dragon de la terre a l'aspect le plus identifiable : il apparaît toujours sous la forme d'un long serpent au corps couvert d'écailles de pierre et de boue. Le dragon du feu aime à se montrer sous les traits d'un serpent de feu paraissant infini. Le dragon de l'eau change perpétuellement d'apparence en choisissant de préférence une forme ondulante, dotée de griffes et d'ailerons. On dit que le dragon de l'air est invisible. Quant au dragon du Vide, il n'apparaît que dans les rêves des héros qui perdent le souvenir de son apparence à leur réveil.

Certains personnes affirment avoir aperçu, pendant des orages extrêmement violents, un « dragon tonnerre » s'élever dans le ciel. Le dragon tonnerre est une émanation d'Osano-Wo, la Fortune du feu et du tonnerre.

Le septième dragon était le kami Togashi, celui-là même qui fonda le clan du Dragon et fut le Champion du clan jusqu'à la mort de Fu Leng. Il eut plusieurs identités différentes au cours de l'histoire, parvenant même à se succéder à lui-même en tant que Champion du clan, et feignant être un humain jusqu'au jour de sa mort. Ce jour là, le deuxième jour du Tonnerre, il révéla le douzième parchemin noir de Fu Leng qu'il avait caché dans son cœur. Mirumoto Hitomi le prit et l'ouvrit, tuant Togashi mais forçant ainsi Fu Leng à apparaître sous une forme mortelle, ce qui permit aux Tonnerres de le détruire enfin. Le fils de Togashi, Togashi Hoshi (« l'homme-dragon ») dirige aujourd'hui le clan du Dragon à la place de son père, comme une entité semi-divine à part entière, bien qu'il ne soit pas aussi puissant que les vrais dragons de Rokugan.





Aide au shugenja (Sur) : à partir du niveau 3, un maître Mirumoto niten peut utiliser sa propre énergie pour étendre l'effet du sort d'un shugenja dont il est la cible. Cela a techniquement le même effet que si le shugenja avait employé le don métamagique Extension d'effet, y compris pour le temps d'incantation plus long. Le maître Mirumoto niten peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 3, deux fois au niveau 5, trois fois au niveau 7, 4 fois au niveau 9.

Au niveau 9, le maître Mirumoto niten peut choisir d'appliquer le don Quintessence des sorts aux sorts qui lui sont lancés. Il doit décider d'utiliser la Quintessence ou l'Extension avant de jeter les dés.

Un maître Mirumoto niten ne peut pas étendre un sort déjà étendu ni utiliser la Quintessence sur un sort qui a déjà une source de Quintessence.

Âme de diamant (Ext) : au niveau 8, le maître Mirumoto niten obtient une résistance à la magie égale à 20 + son modificateur de Charisme. Pour qu'un sort affecte le maître Mirumoto niten, un magicien doit obtenir un score égal ou supérieur à la résistance à la magie du maître Mirumoto niten sur 1D20 + le niveau du magicien.

Les terres du clan du Dragon

Ce sont sur les terres du clan du Dragon que l'on trouve les plus hauts éperons montagneux de Rokugan, abrupts, éternellement blancs et d'une imperturbable majesté. Pourtant, les montagnes sont en train de quitter leur stase contemplative et sont depuis peu agitées par des tremblements de terre et des éruptions de lave. De nombreux membres du clan du Dragon, particulièrement les familles Mirumoto et Kitsuki, ont dû quitter les terres de leurs ancêtres et ont trouvé refuge, avec d'autres, sur les terres du Phénix. Au grand dam de ces derniers, les réfugiés se sont installés à Kanawa Taki, la région de la Cascade des anneaux de fer.

Idées d'aventures

Un simple voyage sur les terres du clan du Dragon, quelle qu'en soit la raison - échanges diplomatiques, commerce ou dans l'espoir de devenir moine tatoué - est une aventure en soi. Atteindre Shiro Mirumoto ou Kyuden Togashi nécessite un long périple à travers les montagnes et il n'est jamais certain que le chemin emprunté mène au château Togashi. Ceux qui y viennent avec de bonnes intentions le trouvent généralement sans difficulté ; mais ceux qui ont des mobiles plus troubles ne cessent de se perdre dans les montagnes. Le regain d'activité sismique que connaît la région rend le voyage encore plus dangereux.

Au nord des terres du Dragon, dissimulée dans les montagnes de la grande muraille du nord, se trouve un sanctuaire secret appelé Hinanbasho sano Mitsu Shimai (le refuge des trois sœurs). Durant des siècles, ce refuge fut habité par trois vieilles sorcières mystérieuses, prétendument douée de pouvoirs prophétiques, et qui étaient au service de Seigneur Lune, Onnotangu. Au cours de la Guerre contre l'Ombre, Mirumoto Hitomi se rendit jusqu'à ce refuge et y défia la divinité de la lune. Au même moment, le moine Takao combattait et détruisait l'avatar de la lune à Otosan Uchi et Hitomi devenait la nouvelle lune. Le refuge des trois sœurs est désormais la nouvelle maison-mère des kikage zumi, les fidèles d'Hitomi restés sur terre. En Rokugan, le culte de la lune a toujours été lié au mal et même avec une nouvelle divinité lunaire dans le ciel, les choses n'ont pas beaucoup changé.

Le clan de la Grue

Population : 3 000 000 ; humains (nobles 10% ; gens du peuple 90%)
Champion du clan : Doji Kurohito (homme Grue samurai 6 / maître iaijutsu 5)
Importations : soie, épice, fer
Exportations : produits alimentaires et manufacturés, œuvres d'art, *sake*
Alignement : loyal neutre



Le clan de la Grue a dessiné la culture Rokugani depuis ses origines. Dès l'époque du premier Hantei, c'était un membre du clan de la Grue qui était le conseiller impérial et jusqu'au dernier Hantei, une femme Doji a été fiancée à chaque Empereur. Ils sont les maîtres des intrigues politiques qui entourent la cour - et, jusqu'à tout récemment encore, les maîtres incontestés (cette épithète leur est désormais disputée par le clan du Scorpion). Presque toutes les familles de chaque clan sont d'une manière ou d'une autre leurs obligées, ce qu'ils n'omettent jamais de faire valoir lorsque les circonstances l'exigent. Les membres du clan de la Grue sont des nobles, au sens plein du terme, tout à la fois raffinés, cultivés, civilisés et courtois.

Histoire récente

N'était la guerre qui l'oppose au clan du Crabe à propos des terres Yasuki, le clan de la Grue serait aujourd'hui le plus puissant de tous. Leur précédent Champion, Doji Kuwanan, est devenu immortel et surveille la cité de Volturnum afin qu'elle ne soit jamais touchée par la Souillure. En dépit du mariage plutôt inhabituel de leur nouveau et très obstiné Champion, Kurohito, le fils de Kuwanan, avec un esprit du Phénix, la vie au sein du clan de la Grue est plutôt sereine. Le clan n'a pas jeté toute son énergie dans la guerre qui l'oppose au Crabe, sachant très bien que le droit est de son côté et que le clan du Crabe ne peut se permettre de retirer un trop grand nombre de troupes des remparts de la muraille Kaiu. Il n'en reste pas moins que le clan de la Grue a durement ressenti la perte de ses terres agricoles après la bataille de la porte de l'oubli, le Kumo, et la guerre des esprits au cours de laquelle les champs furent inondés, salés et brûlés.

Lorsque le clan du Scorpion fut condamné pour l'enlèvement de l'Empereur Toturi et envoyé en exil, il y a de cela environ 35 ans, le clan de la Grue éleva leurs enfants. Ces enfants ayant grandi, les Scorpions et les Grues sont désormais étroitement liés. Certains adultes du clan de la Grue ont des ancêtres Scorpions, qu'ils le sachent ou non, car tous les Scorpions ne sont pas revenus vivants de leur exil.

Les familles de la Grue

Bien que certains individus s'écartent de l'idéal du clan, les familles de la Grue sont toutes cultivées, sophistiquées et nobles.

Les Doji sont les diplomates et les courtisans les plus connus de l'Empire. Les personnages Doji sont généralement membres de la classe des PNJ aristocrates.

Les Daidoji, bien qu'également raffinés, sont le bras le mieux armé que possède le clan, si bien qu'on les appelle souvent « la Grue de Fer ». Leurs astucieux samurai adoptent souvent la classe de prestige de garde du corps Daidoji (cf. plus bas).

Les Kakita sont réputés pour leurs artisans et leurs maîtres iaijutsu, des duellistes dont la maîtrise du katana est un art à part entière. La classe de prestige du maître iaijutsu est décrite au ch. 3 de ce supplément.

Les Ashina sont les shugenja du clan de la Grue. Profondément pacifistes, ils sont aussi les plus grands créateurs d'objets magiques - du talismans aux armes et armures magiques - de Rokugan.

Le garde du corps Daidoji

Les Daidoji comptent parmi les samurai les plus rusés de Rokugan. Ils utilisent essentiellement des techniques défensives et un style de combat qui poussent leurs adversaires à commettre une erreur fatale. Ils font d'excellents gardes du corps. Cette expertise est parfois mise au service de desseins moins honorables et de nombreux Daidoji deviennent contrebandiers ou espions. Les Daidoji n'ont pas honte de ces activités illégales, sans aller jusqu'à s'en vanter ouvertement. En tant qu'espions, les Daidoji sont les ombres de la cour, collectant les informations et assurant la protection des diplomates Doji. Si quelqu'un a besoin de quelque chose, les Daidoji savent où se le procurer. Si un chargement doit traverser une région dangereuse, il y a toujours un Daidoji volontaire pour l'escorter. Les Doji n'hésitent jamais à utiliser leurs compétences pour accomplir en secret une action infamante ; les Daidoji acceptent toujours de faire ce qui doit être fait lorsque les intérêts du clan l'exigent.

Bien que la plupart des personnages membres de l'école des gardes du corps Daidoji soient des samurai, quelques roublards suivent également l'entraînement qui y est dispensé et choisissent la classe de prestige de garde du corps.

Comme leur nom l'indique, les gardes du corps Daidoji sont le plus souvent employés comme yojimbo (gardes du corps) au service des courtisans Doji ou d'autres personnages importants du clan de la Grue. Les autres sont mêlés à des activités criminelles - ou à la limite de la légalité.

Dés de vie : d12.

Conditions

Pour devenir garde du corps Daidoji, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Race : humaine (Grue)

Alignement : tous les alignements loyaux

Bonus de base à l'attaque : +5

Dons : Esquive, Robustesse Science de l'initiative

Compétences de classes

Les compétences de classe du garde du corps Daidoji (et les caractéristiques qui leur sont associées) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Contrefaçon (Int), Décryptage (Int, compétence exclusive), Déguisement (Cha), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Langage secret (Sag), Lecture sur les lèvres (Int, compétence exclusive), Perception auditive (Sag),

Table 11-3 : Le garde du corps Daidoji

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Évaluation défensive de la situation
2	+2	+3	+0	+0	Conscience défensive de la présence ennemie (bonus de Dex à la CA)
3	+3	+3	+1	+1	Esquive totale
4	+4	+4	+1	+1	Déplacer l'ombre
5	+5	+4	+1	+1	Conscience défensive de la présence ennemie (ne peut pas être pris en tenaille)
6	+6	+5	+2	+2	Réduction des dégâts 3/-
7	+7	+5	+2	+2	
8	+8	+6	+2	+2	Roulé-boulé
9	+9	+6	+3	+3	Réduction des dégâts 6/-
10	+10	+7	+3	+3	Conscience défensive de la présence ennemie (+1 contre les pièges)

Psychologie (Sag) et Renseignements (Cha). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ*..

Points de compétences à chaque niveau : 4 + modificateur d'intelligence.

Caractéristiques de classe

Voici les particularités et aptitudes du garde du corps Daidoji.

Armes et armures : le garde du corps Daidoji n'obtient le bénéfice d'aucune maîtrise d'arme et d'armure supplémentaire.

Évaluation défensive de la situation (Ext) : un garde du corps Daidoji est capable d'évaluer une situation tout en étant en défense totale. Dans ce cas, le garde du corps obtient l'habituel bonus d'esquive de +4 à sa CA et ne peut bien sûr pas se déplacer. Lors des rounds de combats suivants, le compteur d'initiative du personnage est déplacé vers le haut et positionné comme s'il avait obtenu un 20 à son jet d'initiative.

Conscience défensive de la présence ennemie (Ext) : à partir du 2e niveau, le garde du corps Daidoji obtient la capacité extraordinaire de réagir au danger avant même que ses sens ne l'aient informé de son imminence. À partir du 2e niveau, et au-delà, il conserve son bonus de Dextérité à la CA (s'il en a un), même s'il est pris au dépourvu ou touché par un adversaire invisible (il perd néanmoins ce bonus s'il est immobilisé).

Au 5e niveau, le garde du corps Daidoji ne peut plus être pris en tenaille ; il est capable d'affronter plusieurs adversaires aussi facilement qu'un seul. Cette défense empêche les roublards d'utiliser la prise en tenaille pour attaquer sournoisement le garde du corps Daidoji. Seul un roublard ayant au moins quatre niveaux de plus que le garde du corps Daidoji peut le prendre en tenaille, et donc utiliser l'attaque sournoise.

Au niveau 10, le garde du corps Daidoji développe une intuition telle qu'elle l'alerte des dangers liés à des pièges ; il obtient un bonus de +1 à ses jets de Réflexe pour éviter les pièges.

La conscience défensive de la présence ennemie s'ajoute à l'esquive instinctive. Si le garde du corps Daidoji a une autre classe qui lui octroie l'esquive instinctive, additionnez tous les niveaux de toutes les classes de personnage qui lui procurent le bénéfice de ces deux capacités, puis déterminez le niveau de la conscience défensive en vous reportant à la table des roublards du *MdJ*.

Esquive totale (Ext) : à partir du niveau 3 et au-delà, un garde du corps Daidoji peut esquiver les attaques magiques et les attaques particulières. Si le garde du corps Daidoji réussit un jet de Réflexe après une attaque suite à laquelle un tel jet aurait dû lui permettre de n'encaisser que la moitié des dommages, il n'encaisse aucun dommage. Le garde du corps Daidoji ne peut utiliser cette capacité que s'il porte une armure légère ou pas d'armure du tout.

Déplacer l'ombre (Ext) : au 4e niveau, le garde du corps Daidoji apprend les techniques de combat lui permettant de tirer avantage de l'armure de son adversaire. Il obtient un bonus d'esquive à sa CA égal, le cas échéant, à la pénalité d'armure de son adversaire.

Réduction des dégâts (Ext) : au niveau 6, le garde du corps Daidoji peut retirer une partie des dégâts à chaque coup reçu. Enlevez 3 points aux dégâts encaissés par le garde du corps à chaque coup reçu. Au niveau 9, la réduction des dégâts est de 6 points. La réduction des dégâts peut réduire les dégâts à 0 mais pas en dessous de 0 ; autrement dit, le garde du corps Daidoji ne peut pas gagner des points de vie grâce à cette capacité.

Roulé-boulé (Ext) : au 8e niveau, le garde du corps Daidoji apprend à rouler sur coup potentiellement mortel afin d'en diminuer l'efficacité. Une fois par jour, lorsque le garde du corps Daidoji est sur le point de tomber à 0 point de vie ou moins suite à un coup (jamais suite à un sort ou à une autre capacité spéciale), il peut tenter un roulé-boulé. Il fait un jet de Réflexe (DD = dégâts reçus) et, si le jet est réussi, il n'encaisse que la moitié des dégâts. Il doit être conscient de l'attaque et capable de réagir pour faire son jet de Réflexes ; en d'autres termes, il doit bénéficier de son bonus de Dextérité à la CA pour pouvoir tenter son jet de Réflexes. Le roulé-boulé n'est pas cumulatif avec l'esquive totale.

Les terres de la Grue

Les territoires du clan de la Grue s'étirent le long de la côte est de Rokugan, depuis les terres septentrionales qui entourent la capitale impériale jusqu'aux fiefs les plus méridionaux où ils affrontèrent le clan du Crabe sur les terres de la famille Yasuki. Leurs champs comptent parmi les plus fertiles de l'Empire et ils sont donc extrêmement convoités.

Les Doji et les Kakita se sont installés dans la partie septentrionale de ces terres, au nord de la chaîne du toit du monde et autour des terres impériales, afin que leur présence soit toujours ressentie à la cour. Les autres familles vivent de l'autre côté des montagnes, en descendant le long de la côte de Rokugan jusqu'au pont des marées, là où Daidoji Masashigi rendit l'âme en défendant Rokugan face à l'Outremonde. Les terres de la péninsule Kenkai sont fertiles, quoique marécageuses par endroit ; elles sont désormais l'objet du conflit entre le clan de la Grue et celui du Crabe.

Idées d'aventures

Quelque part sur les contreforts de la chaîne du toit du monde, près de l'endroit où la rivière du moine aveugle rejoint la rivière des trois rives, se dressait autrefois un splendide palais doré. Érigé par Mifune, un shugenja Asahina, pour sa fiancée Dragon, le palais fut bâti par les plus habiles artisans du clan de la Grue et était un véritable chef d'œuvre d'architecture. Une nuit, des bandits investirent le palais, tuèrent la fiancée Dragon, et Asahina Mifune devint fou de douleur. Il transporta le corps de sa femme sur le toit du bâtiment, invoqua une puissante magie noire et le palais disparut. On dit que le lieu où se dressait autrefois le palais est désormais hanté : les villageois racontent que, certaines nuits, ils entendent dans les collines les échos des hurlements de douleurs des bandits et aperçoivent des lueurs vacillantes sur le plateau.

On ne rencontre pas les créatures de l'Outremonde uniquement sur les terres du clan du Crabe. Sur la côte sud de la péninsule Kenkai se trouve un petit village, Oni Mura, totalement déserté depuis presque un demi-siècle. Bien qu'ils cultivent les champs autour du village, les heimin refusent d'occuper les huttes délabrées d'Oni Mura, de crainte qu'un des oni qui le dévastèrent il y a quarante ans soit encore tapi derrière le petit mur d'enceinte. Le village fut presque entièrement reconstruit à la lisière de la forêt qui jouxte les champs, assez loin pour que les heimin se croient en sécurité. S'il est possible que des oni vivent encore à Oni Mura, il est toutefois étonnant qu'ils y soient restés aussi longtemps sans donner le moindre signe de vie. Il est également possible que les fantômes des villageois assassinés par les oni hantent toujours le bourg et les champs ; aucun heimin ne s'aventure d'ailleurs à l'extérieur une fois la nuit tombée. On peut enfin penser que, durant toutes ces années, les heimin ont entretenu un fantasme sans fondement qui a réglé la vie d'une génération entière.

Le clan de la Licorne

Population : 3 600 000 ; humains (nobles 15%, gens du peuple 85%)
Champion : Moto Gaheris (homme samurai 5/vengeur Moto 10)
Importations : argent, or
Exportations : diamants, laine
Alignement : neutre

Durant huit siècles, les ancêtres de la Licorne ont parcouru le monde au-delà des frontières de Rokugan, apprenant des barbares et intégrant les apports de ces cultures étrangères avec leur héritage rokugani. Les trois cents ans qui se sont écoulés depuis leur

retour leur a permis d'asseoir leur réputation de meilleurs cavaliers de Rokugan et leur passion pour la diplomatie et la justice.

Histoire récente

Les Licornes sont les magistrats de l'Empire, veillant à faire appliquer les lois d'un Empereur idéal, quand bien même les volontés du véritable Empereur seraient loin d'atteindre cette perfection.

Leur perspective « étrangère », même si cela fait trois cents ans qu'ils sont revenus à Rokugan, leur permet une plus grande liberté vis-à-vis du strict code qui lie les autres clans. Par exemple, un magistrat de la Licorne n'hésitera pas à énoncer une vérité que même un historien Ikoma garderait pour lui, qu'il s'agisse des actes d'un mauvais Empereur ou d'un événement embarrassant pour son propre clan. Les Licornes sont également d'excellents diplomates qui tentent par tous les moyens de maintenir une paix fragile entre les clans.

Vers la fin de la guerre contre l'Ombre, les Licornes eurent l'occasion de laver une tache qui souillait l'honneur de leur clan : la corruption d'une partie de la famille Moto par l'Outremonde. Après avoir servi l'Outremonde pendant des siècles, le dernier des Moto souillés disparut enfin, rendant sa fierté à la famille. Cependant, les Moto n'ont pas oublié les leurs et ils continuent la guerre contre l'Outremonde. Le fait qu'un membre de leur clan, Iuchi Shahai, soit devenue la « Sombre Fille de Fu Leng », l'une des grandes puissances de l'Outremonde, laisse nombre de Licornes honteuses et courroucées. Le résultat est qu'aujourd'hui, la Licorne est presque aussi déterminée que le Crabe à lutter contre l'Outremonde.

Les familles de la Licorne

Des cinq familles de la Licorne, trois sont constituées quasi exclusivement de guerriers à cheval. La cavalerie est la pierre angulaire des armées de la Licorne et même les shugenja Iushi sont la plupart du temps à cheval.

Les Moto veulent venger les âmes des leurs que la Souillure a corrompues avant qu'ils ne meurent dans l'Outremonde. Ils ont la réputation d'être la meilleure cavalerie dont dispose la Licorne mais le meilleur de leur fureur, il le réservent à l'Outremonde. Il est fréquent qu'un samurai Moto adopte la classe de prestige de vengeur Moto décrite ci-dessous.

Les Shinjo ne tiennent pas en place et sont assez imprévisibles. Ils tendent à préférer un mode de vie nomade et privilégient l'action à la contemplation. Leurs samurai adoptent facilement la classe de prestige de cavalier kishi décrite au ch. 3.

Les Utaku sont réputés pour leur détermination, leur dévotion et leur droiture. Des vertus incarnées par les vierges de bataille Utaku qui partagent un lien unique avec leur puissante monture. La classe de prestige de vierge de bataille est décrite au ch. 3.

Les Iuchi forment la famille de shugenja du clan de la Licorne. Leur manière de lancer les sorts est un savant mélange de prières aux Sept Fortunes, d'appels aux éléments eux-mêmes et d'utilisation de talismans ornés. Ces talismans servent de focaliseurs divins pour certains sorts de shugenja Iuchi en lieu et place des traditionnels *ofuda*. Cela n'a pas d'effet sur le sort lui-même. L'école Iuchi enseigne un certain nombre de sorts inconnus des autres shugenja.

Les Ide sont les diplomates et les négociateurs du clan. Ils maîtrisent ce qu'ils appellent le wabukan, « la voie paisible ». Ils servent de tampon entre les Licornes, dont les manières « barbares » agacent parfois les autres Rokugani, et les autres clans, si sensibles à la bienséance et à la dignité, même dans les circonstances les plus incongrues. Les émissaires Ide sont soit des experts, soit des aristocrates.

Le vengeur Moto

Bien que les traîtres Moto ayant rejoint l'Outremonde aient été décimés à la bataille de la porte de l'oubli, les membres restant de la famille continuent leur croisade contre l'Outremonde et ses malfaisances. Exaltés, ils intensifient leurs raids et se montrent plus férocement acharnés à l'encontre des créatures de l'Outremonde.

Les vengeurs moto sont souvent samurai mais on trouve aussi des barbares.

Les PNJ Moto sont rares à Rokugan car ils ressentent encore le poids de la honte qui pèse sur leur famille. Poussés à laver ce déshonneur, ils se rendent dans l'Outremonde pour y accomplir leur terrible mission.

Dés de vie : d10

Conditions

Pour devenir vengeur Moto, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Race : humain (clan de la Licorne)
Alignement : bon
Bonus de base à l'attaque : +5
Compétences : Équitation degré de maîtrise de 8
Dons : Charge dévastatrice, Combat monté, Piétinement

Compétences de classe

Les compétences de classe du vengeur Moto (et les caractéristiques qui leur sont associées) sont les suivantes : Artisanat (Int), Connaissance des sorts (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (Sag), Psychologie (Sag) et Saut (For). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ*.

Points de compétences par niveau : 4 + modificateur d'Intelligence.

Caractéristiques de classe

Voici les particularités et aptitudes du vengeur Moto.

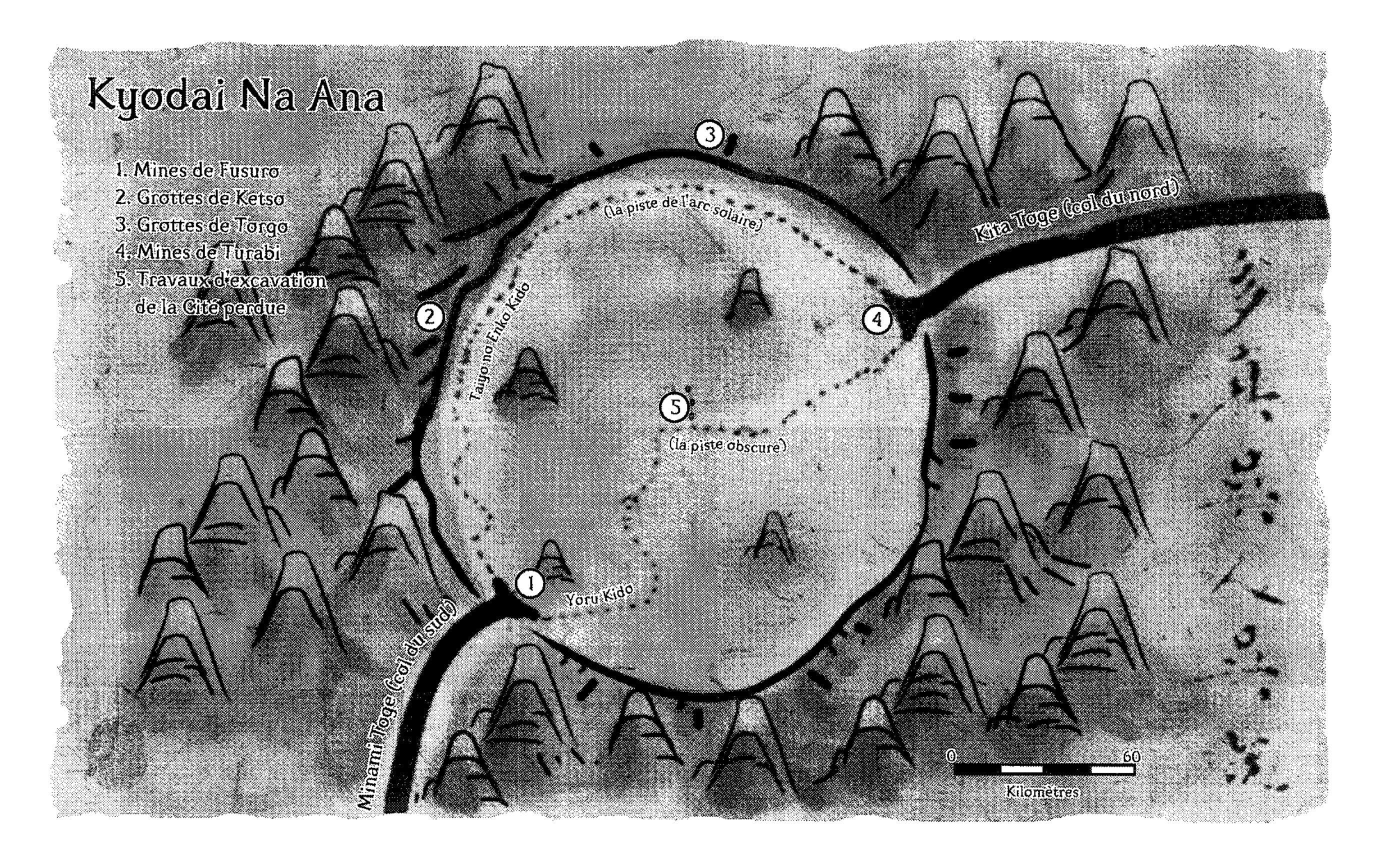
Armes et armures : le vengeur Moto peut utiliser toutes les armes courantes et de guerre, ainsi que les armure légères et intermédiaires.

***Détection de la Souillure* (Mag) :** un vengeur Moto peut détecter la Souillure à volonté.

Fureur vengeresse (Ext) : contre un adversaire ayant une valeur de Souillure ou le sous-type Outremonde, un vengeur Moto peut

Table 11-4 : Le vengeur Moto

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	*Détection de la Souillure*, Fureur vengeresse 3/jour
2	+2	+3	+0	+0	Ardeur
3	+3	+3	+1	+1	Châtiment de l'Outremonde 1/jour
4	+4	+4	+1	+1	Fureur vengeresse 4/jour
5	+5	+4	+1	+1	
6	+6	+5	+2	+2	Châtiment de l'Outremonde 2/jour
7	+7	+5	+2	+2	Fureur vengeresse 5/jour
8	+8	+6	+2	+2	Fureur suprême
9	+9	+6	+3	+3	Châtiment de l'Outremonde 3/jour
10	+10	+7	+3	+3	Insoumission ultime, Fureur vengeresse 6/jour



se placer dans un état de furie guerrière décuplant sa force et sa résistance mais le rendant moins apte à se défendre. Il gagne un bonus temporaire de +4 en Force et en Constitution, ainsi qu'un bonus de +2 aux jets de Volonté et un malus de -2 à la CA.

Le bonus de Constitution lui donne +2 points de vie par niveau, points de vie qui disparaissent quand la Constitution revient à sa valeur normale. Ces points de vie supplémentaires ne sont pas perdus les premier comme le sont normalement les points de vie temporaires. Quand il est enragé, un vengeur Moto ne peut pas utiliser de compétences réclamant patience et concentration, comme se déplacer silencieusement ou jeter un sort. Les seules compétences de classe qu'il ne peut pas utiliser en étant enragé sont Artisanat et Psychologie. Il peut utiliser tous les dons qu'il possède, sauf les expertises, les dons de création d'objets, de métamagie et les dons spéciaux s'ils concernent une compétence qui requiert patience ou concentration. La rage dure (bonus de Con + 3) rounds. Le vengeur Moto peut interrompre l'état à tout moment. Lorsque sa transe enragée s'arrête, le personnage est fatigué (-2 en Force, -2 en Dex, incapable de charger ou courir). Le vengeur Moto ne peut devenir enragé qu'une seule fois par rencontre et un nombre limité de fois par jour, en fonction de son niveau. Entrer en transe ne prend pas de temps mais le personnage ne peut le faire qu'à son action, pas en réaction à l'action de quelqu'un d'autre. Par exemple, un vengeur Moto ne peut pas devenir enragé après avoir reçu une flèche afin de bénéficier des points de vie supplémentaires découlant du bonus de Constitution.

Un vengeur Moto peut devenir enragé 3 fois par jour au 1er niveau, 4 fois au 4e niveau, 5 fois au 7e et 6 fois au 10e. À partir du 8e niveau, les bonus deviennent +6 en Force, + 6 en Constitution et +3 de bonus de moral aux jets de Volonté. Le malus de CA reste à -2.

Si le vengeur Moto a la capacité de devenir enragé du fait d'une autre classe, celle du barbare par exemple, les deux ne se cumulent pas. Il peut utiliser sa capacité un nombre de fois par jour égal à ce qu'offre la meilleure de ses deux classes. Il peut utiliser sa capacité contre tous les adversaires mais quand il affronte une créature de l'Outremonde, son bonus de Force et de Constitution augmente de +2 et son bonus au jet de Volonté augmente de +1. Ainsi, un personnage multiclassé barbare 8/vengeur Moto 4 peut devenir enragé quatre fois par jour. Contre une créature de l'Outremonde, ses bonus sont de +6 en Force et en Constitution et +3 aux jets de Volonté. Un multiclassé barbare 8/vengeur moto 8 peut devenir enragé cinq fois par jour. Contre une créature de l'Outremonde, ses bonus sont de +8 en Force et en Constitution et +3 aux jets de Volonté.

Ardeur (Ext) : à partir du 2e niveau, le vengeur Moto est capable d'ignorer les effets magiques censés le blesser. Au lieu de subir des effets réduits d'un sort, quand un vengeur Moto réussit un jet de Volonté ou de Vigueur, il annule tous les dommages. Ne peuvent être affectés que les sorts dont l'entrée « jet de sauvegarde » comporte un libellé du type : « Volonté, partiel » ou « Vigueur, demi-dégâts », par exemple.

Châtiment de l'Outremonde (Sur) : à partir du 3e niveau, une fois par jour, un vengeur Moto peut tenter de châtier une créature de l'Outremonde en lui portant une attaque au corps à corps normale. Il frappe à +4 et ajoute +2 points de dégâts par niveau de vengeur Moto qu'il possède. Les créatures de l'Outremonde sont les créatures ayant le sous-type Outremonde ou une valeur de Souillure. Si le vengeur Moto tente de châtier une créature qui n'est pas de l'Outremonde, les bonus ne sont pas appliqués mais son châtiment est considéré utilisé pour ce jour.

Insoumission ultime (Sur) : si un vengeur Moto de niveau 10 ou plus meurt, son âme peut réduire son corps en charpie afin d'empêcher que son cadavre soit animé. S'il est mort dans l'Outremonde, son cadavre ne s'animera pas spontanément. Par contre, *animation des morts* fonctionne sur lui mais ne crée qu'un squelette, pas un zombi. Les sorts comme *rappel à la vie* qui ramènent à la vie un corps intact ne marchent pas. En revanche, *résurrection suprême* marche.

LES TERRES DE LA LICORNE

Le territoire du clan de la Licorne est essentiellement constitué de plaines herbeuses et de petites collines entourées par trois grands lacs et d'imposantes chaînes de montagne. Environ 40% de la population est nomade, parcourant les vastes plaines au gré des saisons derrière les troupeaux de moutons et de chevaux. Les autres vivent dans les villes et les châteaux que l'on trouve sur les

bords des lacs, des rivières et dans les montagnes. Les familles Shinjo et Utaku vivent au nord, près du lac du Dragon, tandis que les familles Ide et Iuchi se sont établies de l'autre côté de la chaîne du toit du monde, près des terres du Scorpion et du lac aux pétales de chrysanthème.

IDÉES D'AVENTURES

Après la destruction du col de Beiden durant la guerre des esprits, Yamato créa un vaste cratère dans la chaîne du toit du monde afin d'ouvrir un nouveau col entre le nord et le sud de l'Empire. Bien qu'il soit situé entre leur terres et celles du Scorpion, le clan de la Licorne le revendique pour elle-même. Deux chemins mène au cratère à travers la chaîne du toit du monde, le col du nord et le col du sud. Le cratère lui-même est traversé par deux chemins : la piste de l'arc solaire contourne le cratère par sa crête nord tandis que la piste obscure serpente jusqu'au fond du cratère, emprunte un passage souterrain avant de remonter de l'autre côté. Il y a peu, un groupe d'émissaires Ide ont découvert des ruines dans la partie souterraine de la voie de la nuit et une équipe d'érudits du clan de la Licorne y ont entrepris des fouilles. Ils pensent avoir découvert les ruines d'une cité d'un style assez voisin de Volturnum dans l'Outremonde. L'histoire officielle ne pouvant envisager une civilisation étrangère antérieure à l'Empire, la découverte est passée sous silence, ce qui n'empêche pas les Licornes de persévérer dans leurs recherches.

Avant de pouvoir regagner leur long sommeil après la bataille de la porte de l'oubli, les naga avaient une dernière chose à faire. Quand Hida Yakamo eut rencontré son destin dans l'Outremonde, un groupe de naga retira le corps de son bûcher funéraire et un jakla se sacrifia pour le ramener à la vie. Yakamo revint d'entre les morts : son esprit était lié à l'Akasha et son regard celui du serpent. Bientôt il s'éleva vers les cieux et devint le soleil. Sa renaissance en tant que naga eut pour effet d'introduire un « agent contaminant » dans l'esprit collectif naga : une âme humaine. Comme un grain de sable dans une coquille d'huître produit une perle, l'âme de Yakamo provoqua une telle irritation de l'Akasha que ce dernier finit par l'expulser sous la forme d'une perle dorée comme n'en avaient jamais vu les naga avant. Quand ils retournèrent à leur long sommeil, ils laissèrent la perle en garde au clan de la Licorne. Pendant la guerre des esprits, celle-ci finit par éclore, comme un œuf, et une humaine du nom de Akasha en sorti.

LE CLAN DU LION

Population : 4 000 000 ; humains (nobles 20% ; gens du peuple 80%)
Champion du clan : Matsu Nimuro (humain Lion samurai 7 / champion Akodo 8)
Importations : armes et armures
Exportations : bois, cuivre
Alignement : loyal neutre

Ce clan personnifie, plus que tout autre, l'idéal du guerrier du *bushido* - la voie du guerrier, les qualités et les principes de vie du samurai.

Le Lion est, en quelque sorte, l'âme de l'Empire ; les samurai du Lion, les vivants exemples des vertus du guerrier poussées à leur perfection, tandis que les shugenja maintiennent les voix du passé vivantes en communiquant avec les ancêtres. Le clan du Lion produit également de grands historiens qui conservent la mémoire de l'Empire.

HISTOIRE RÉCENTE

Au cours de la bataille de la Porte de l'Oubli, l'Ombre fut finalement vaincue en étant nommée. Son pouvoir venait en effet de ce qu'elle n'avait jamais été appelée par son nom et n'avait donc jamais été contrainte à s'incarner. Quand enfin Hitomi lui donna un nom, elle l'appela Akodo - un nom qui convenait bien à l'Ombre car, comme elle, la famille Akodo n'était rien, mais également un nom qui changea l'Ombre, car les Akodo formaient aussi la famille la plus respectable de toutes. Soudain, l'Ombre avait une forme et une nature et sa nature était la quintessence de l'honneur. Dans les rangs décimés des Akodo, qui s'étaient éparpillés après le coup d'Éclat du clan du Scorpion, se trouvaient nombre de marcheurs des ombres qui avaient oublié leur véritable identité. Le ronin Ginawa, qui avait arraché Toturi à Jigoku, devint leur daimyo. La réintégration de la famille Akodo au sein du clan du Lion ne fut pas chose facile, mais ils s'étaient montrés dignes de l'honneur attaché à leur nom et de la bravoure de leurs ancêtres d'adoption.

Bien que les réfugiés du clan du Dragon aient jusqu'à présent évité les terres du Lion, leur préférant celles du Phénix, les Lions sont inquiets de cet afflux continu de réfugiés et ont conclu une alliance avec le Phénix. Et maintenant que la guerre a éclaté, le Lion combat le Dragon aux côtés du Phénix.

LES FAMILLES DU LION

Les familles du Lion sont unies par leur fidélité aux plus nobles idéaux de l'Empire : le respect dû aux ancêtres, l'attachement au *bushido* et à la force des armes.

Les Akodo incarnent la noblesse du clan du Lion ; ils sont plus viscéralement attachés à l'honneur et au *bushido* que n'importe quelle autre famille de l'Empire. La classe de prestige du champion Akodo est décrite ci-après.

La famille Ikoma tient les registres historiques du clan du Lion. Leurs « bardes » sont des historiens et de conteurs, exercés aux arts de la guerre, aux sciences du droit et de l'histoire. Les « bardes » Ikoma sont souvent des combattants, des roublards, des guerriers ou des experts ; ils n'ont aucun des talents magiques de la classe des bardes.

La famille Kitsu est une des familles de shugenja les plus singulières et mystérieuses de Rokugan. C'est la seule école de magie dont l'accès soit absolument interdit aux membres des autres clans. Selon les Kitsu, les esprits de leurs ancêtres constituent une force toujours présente à Rokugan. Grâce à ce lien particulier qu'ils entretiennent avec le monde des esprits, certains membres de la famille Kitsu sont capables de communiquer avec les esprits égarés qui hantent Rokugan, ainsi qu'avec ceux qui ont trouvé leur chemin jusqu'à Jigoku. On les appelle « ceux-qui-parlent-aux-esprits », ils adoptent la classe du chaman décrite au ch. 2 et ont accès au domaine des Ancêtres.

Les Matsu sont de féroces guerriers, forts comme leur animal-totem. Ils utilisent volontiers les armes de grande taille comme l'épée à deux mains(no-dachi) ou le nagamaki et embrassent souvent la classe de prestige du guerrier félidé (décrite au ch. 3). On les appelle communément les « Matsu enragés ».

LE CHAMPION AKODO

Les Akodo constituent le gros des troupes du clan du Lion. Disciplinés, très structurés, ils n'ont pas d'égal sur un champ de bataille. Les Akodo valorisent moins la valeur individuelle que ne le font les autres clans, privilégiant la force des samurai lorsqu'ils combattent en groupe. Ils apprennent à combiner leurs efforts et à manœuvrer en rangs serrés, fidèles à la devise Akodo : « Devoir, honneur, discipline ». Ils sont sans doute moins sauvages que les Matsu sur un champ de bataille, mais leurs cris de guerre, poussés à l'unisson, et leurs charges collectives déciment aussi sûrement les rangs ennemis. Les Champions Akodo sont les chefs de cette puissante armée et des modèles pour les soldats qu'ils commandent.

Les Champions Akodo sont presque exclusivement issus de la classe de personnage du samurai.

Les PNJ Champions Akodo sont officiers dans l'armée du Lion, maîtres es stratégie et tactique et gardiens de l'Empire.

Dés de vie : d10.

Table 11-5 : Le champion Akodo

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+2	Détection du Mal
2	+2	+3	+0	+3	Bénédiction des ancêtres, Don de Commandement, Châtiment du Mal
3	+3	+3	+1	+3	Aura de bravoure
4	+4	+4	+1	+4	Commandant accompli (+1)
5	+5	+4	+1	+4	Inspiration héroïque (1 allié)
6	+6	+5	+2	+5	
7	+7	+5	+2	+5	Commandant accompli (+2), Inspiration héroïque (2 alliés)
8	+8	+6	+2	+6	
9	+9	+6	+3	+6	Inspiration héroïque (3 alliés)
10	+10	+7	+3	+7	Commandant accompli (+3)

Conditions

Pour devenir champion Akodo, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Race : humain (clan du Lion)
Alignement : loyal bon
Bonus de base à l'attaque : +5
Compétences : Connaissances (histoire) degré de maîtrise de 4
Dons : Arme de prédilection (katana), *Kiai*, Volonté de fer

Compétences de classe

Les compétences de classe du champion Akodo (et les caractéristiques associées) sont les suivantes : Artisanat (Int), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Frappe iaijutsu (Cha), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For). Vous trouverez leur description au ch. 4 du MdJ et celle de la compétence Frappe iaijutsu au ch. 4 de ce supplément.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Intelligence.

Caractéristiques de classes

Voici les particularités et aptitudes du champion Akodo.

Armes et armures : le champion Akodo n'obtient aucune maîtrise d'arme ou d'armure supplémentaire.

***Détection du Mal* (Mag) :** le champion Akodo peut utiliser ce pouvoir magique aussi souvent qu'il le désire.

Bénédiction des ancêtres (Ext) : à partir du niveau 2 et au-delà, le champion Akodo applique son modificateur de Charisme (s'il est positif) à tous ses jets de sauvegarde.

Don de commandement : au niveau 2, le champion Akodo obtient gratuitement le don de commandement.

Châtiment du Mal (Sur) : une fois par jour, un champion Akodo de niveau 2 ou plus peut tenter de châtier le mal lors d'une attaque au corps à corps normale. Il ajoute son modificateur de Charisme (s'il est positif) à son jet d'attaque et inflige 1 point de dégât supplémentaire par niveau. Si le Champion châtie accidentellement un ennemi qui n'est pas mauvais, le châtiment ne produit aucun effet mais il est néanmoins utilisé pour la journée en cours.

Aura de bravoure : à partir du niveau 3, un champion Akodo est immunisé à la terreur (magique ou non). Les alliés du Champion se trouvant à moins de 3 m de lui obtiennent un bonus de moral de +4 à leurs jets de sauvegarde contre les effets de la terreur. Donner un bonus de moral aux alliés est une capacité surnaturelle.

Commandant accompli : au niveau 4, le score de commandement d'un champion Akodo est augmenté de 1. Ce bonus augmente ensuite d'un point tous les trois niveaux (+2 au niveau 7 et +3 au niveau 10). Ce bonus s'ajoute aux autres bonus au commandement, y compris le bonus dû au don de Diplomate accompli (ancêtre Asako).

Inspiration héroïque (Sur) : un champion Akodo de niveau 5 et plus peut inspirer l'héroïsme à ses alliés, leur octroyant ainsi des capacités martiales supplémentaires. Tous les deux niveaux au-delà du cinquième, il peut inspirer l'héroïsme à un allié de plus. Pour pouvoir inspirer l'héroïsme, le champion Akodo doit croiser le regard de son allié qui ne doit pas se trouver à plus de 10 m de lui. Un allié inspiré par l'héroïsme obtient temporairement le bénéfice de DV supplémentaires, des bonus à l'attaque et à ses jets de sauvegarde, et ce aussi longtemps que le champion Akodo participe à la même bataille. La cible obtient les bonus suivants :

- +2 dé de vie (d10 qui donnent des points de vie temporaires).
- +2 bonus d'aptitude aux attaques.
- +1 bonus d'aptitude aux jets de Vigueur.

Le bushido

Le bushido est le code du samurai, la voie morale et éthique que le vrai samurai s'efforce de suivre. Tous les clans reconnaissent que les textes d'Akodo sur le bushido sont le meilleur moyen d'enseigner au samurai sa place dans l'ordre céleste. On trouve d'ailleurs dans toutes les écoles du clan du Lion un exemplaire du texte d'Akodo et un exemplaire du Tao de Shinsei - même s'il est vrai que ce dernier n'est jamais ouvert.

Selon le bushido, un samurai doit posséder sept vertus :

- gi (l'honnêteté et la justice) : un samurai est franc et honnête avec ses semblables et défends des idéaux de justice. Les choix moraux ne se font jamais en nuance de gris, il y a le vrai et il y a le faux.
- yu (le courage héroïque) : un samurai ne craint jamais de passer à l'acte, il vit sa vie complètement et avec panache. La peur s'efface face au respect et à la prudence.
- jin (la compassion) : un samurai ne manque jamais une occasion d'aider les autres ou se crée des occasions de le faire s'il n'en survient aucune. Les individus puissants doivent mettre cette puissance au service des autres.
- rei (l'aimable courtoisie) : un samurai n'a aucune raison de se montrer cruel et il ne lui est pas demandé de prouver sa force. La courtoisie est ce qui différencie le samurai de l'animal, et le véritable révélateur de sa force intérieure.
- meyo (l'honneur) : un samurai juge les affaires d'honneur à l'aune de sa conscience. Les décisions qu'il prend et la façon dont ils les assument sont le véritable miroir de son âme.
- makoto (la sincérité absolue) : lorsqu'un samurai a dit qu'il ferait quelque chose, c'est comme si c'était fait. Pas besoin de promesses : dire et faire sont une seule et même chose.
- chugo (le devoir et la loyauté) : un samurai se sent responsable de ses actes et de leurs conséquences, il est loyal aux personnes dont il a la charge. La loyauté d'un samurai envers son seigneur est indiscutable et indiscutée.

Appliquez, le cas échéant, le modificateur de Constitution de la cible à chaque dé de vie bonus. Ces dés bonus sont considérés comme des Dés de Vie normaux lorsque vous les appliquez aux effets des sorts du type sorts de sommeil. Inspirer l'héroïsme est une capacité mentale.

Les terres du clan du Lion

Les familles du Lion possèdent les vastes plaines centrales du nord qui s'étirent d'Otosan Uchi jusqu'à la chaîne du toit du monde. Elles ont bâti des maisons et des châteaux aux sommets des collines ; les routes y sont larges, rectilignes et plates afin de faciliter les mouvements des armées. Les quatre maisons ancestrales des quatre familles du clan du Lion sont érigées aux quatre coins cardinaux des territoires du clan. Shiro Akodo se dresse aux frontières sud des fiefs du Lion, avec les fiefs de la Grue pour voisins. Kyuden Ikoma se trouve à très à l'est, au pied de Yama sano Kaminari (les Montagnes des Sept Tonnerres). Les Kitsu surveillent les limites nord, à Ken Hayai, où se trouvent également l'école de la famille Akodo, ainsi que la grande bibliothèque historique du clan du Lion. Shiro Matsu enfin, se tient au sud des terres du Lion, à un jet de pierre des ruines du col de Beiden.

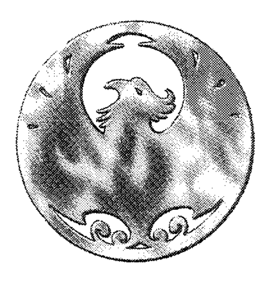
Idées d'aventures

La petite ville de Tonfajutsen a vu naître de nombreuses armes paysannes, dont le tonfa à laquelle elle a donné son nom. Le maître armurier Gozuki, natif de ce village, prit autrefois la tête d'une petite révolte contre les magistrats impériaux qui pressuraient les paysans. Il inventa le tonfa ainsi que d'autres armes dont il enseigna le maniement aux paysans. Les magistrats impériaux écrasèrent la rébellion et exécutèrent Gozuki, coupable de trahison ; un sanctuaire en son honneur a été bâti à l'abri des bois qui s'étendent hors de la ville. Ce sanctuaire est connu de tous les habitants des terres du Lion, mais tous les heimin des villes nieront son existence. Pourtant, le sanctuaire sert de lieu de rencontre à une importante cellule d'adeptes du sang (cf. ch. 12). Une vingtaine d'adeptes assiste aux rites majeurs de la cellule et à ses réunions les plus importantes, la moitié sont régulièrement présents aux assemblées de moindre intérêt. Le chef de la cellule est une heimin du nom de Gig, pratiquante de la magie populaire (femme adepte 5 / maho tsukai 3). Elle a su s'entourer de roublards et d'apprentis maho-tsukai loyaux.

Les terres du Lion sont à bonne distance de l'Outremonde et n'ont plus été directement inquiétées par les attaques des créatures de l'Outremonde depuis la première guerre contre Fu Leng, à la naissance de l'Empire. On rencontre parfois des oni dans la chaîne du toit du monde, et quelques farfelus prétendent même qu'un réseau de cavernes naturelles relie les montagnes à l'Outremonde (ce qui semble toutefois avéré dans la muraille bordant l'océan, loin au sud). Il n'en reste pas moins vrai que les Kitsu sont dans l'incapacité d'expliquer la récente attaque de Ken Hayai par un détachement de bêtes cornues venues de l'Outremonde. Hida Togiko, une jeune femme du clan du Crabe suivant l'enseignement de l'école Akodo, reconnut la créature comme étant un tsuno, mais même le Crabe en sait apparemment fort peu sur cette nouvelle menace et encore moins sur les raisons de leur apparition si loin au nord.

Le clan du Phénix

Population : 2 500 000 ; humains (nobles 8% ; gens du peuple 92%)
Champion du clan : Shiba Tsukune (femme Phénix samurai 7 / garde Shiba 10)
Importations : or, laine
Exportations : bois
Alignement : loyal neutre



Si le clan du Lion incarne l'idéal du samurai, le clan du Phénix personnifie celui du shugenja : un maître de la magie dont la dévotion aux kami et à leurs commandements est aussi totale que l'esprit humain peut le concevoir. Le Phénix est le clan le plus dévot de tout Rokugan et bénéficie en retour de nombreuses bénédictions de la part des kami. Le clan possède bien sûr ses propres samurai mais leur fonction principale est de défendre les shugenja.

Histoire récente

Selon les historiens du clan du Phénix, l'analyse de l'histoire amène à une seule conclusion possible : le clan du Phénix est prépondérant parmi tous les clans de Rokugan. Aucun autre clan ne peut se prévaloir d'occuper une position aussi honorable. Si l'on en croit les légendes du Phénix, sa splendeur date d'une période précédant l'arrivée des kami, car leur cité, Gisei Toshi, était déjà florissante à une époque où le temps ne se comptait pas encore ; ils bâtirent la première civilisation humaine. Le clan du Phénix affirme que la magie fut découverte à Gisei Toshi et que se furent les shugenja Osawa qui l'enseignèrent aux autres clans. Au cours des siècles qui se sont écoulés depuis cet événement, le clan du Phénix a formé un nombre incalculable de maîtres en magie élémentaire et d'oracles - des incarnations des dragons divins - qui ont continué à œuvrer pour la gloire du clan. Les inquisiteurs du Phénix ont protégé l'Empire des sorciers adeptes de la maho et des hérésies répandues par les adeptes du sang. La décision de la famille Agasha de quitter le clan du Dragon pour rejoindre celui du Phénix démontre, si besoin était, l'excellence des voies qu'il incarne.

Les événements récents semblent également démontrer la supériorité manifeste du Phénix. Isawa Hochiu est partout considéré comme l'instrument de la défaite de l'Ombre, car c'est lui qui détruisit Goju Adorai, à la bataille de la porte de l'Oubli. Un ancien Champion du Phénix, Shiba Mirabu, s'échappa de Jigoku pour sauver les armées encerclées, prisonnières de l'Outremonde après la défaite de l'Ombre, et les ramena saines et sauves à l'abri de la Grande muraille Kaiu. Les maîtres Phénix enseignèrent la religion à Hantei Naseru, et Toturi Sezaru leur doit l'intégralité de ses connaissances sur les arts du shugenja - il est un des plus puissant shugenja actuel.

Jaloux de cet étalage de succès, les autres clans sont lassés par l'arrogance du Phénix. À l'opposé, les Phénix se sentent incompris, persuadés que les autres clans ne voient pas le terrible fardeau qui pèse sur leurs épaules : ils doivent édifier la conscience religieuse d'un Empire. Le fait qu'ils se considèrent comme les seuls véritables magiciens ne leur a pas valu que des amis parmi les shugenja des autres clans. Ils sont par ailleurs hautement susceptibles ; la colère d'Isawa Tetsuya provoquée par une remarque d'un excité du Dragon (« Nous avons besoin de place pour vivre, pas de votre protection ») a bien failli jeter bêtement les deux clans dans la guerre. Isawa Taeruko et Tamori Shaitung du clan du Dragon ont sans doute la même part de responsabilité quant à la mauvaise qualité de leurs relations, mais Taeruko ne perd jamais une occasion de souffler sur les braises en défendant partout la supériorité des idées du Phénix.

Les familles du Phénix

Le clan du Phénix est bâti autour de ses shugenja qu'il divise en deux écoles distinctes : les Isawa et les Agasha. L'école Shiba forme les samurai destinés à servir et à protéger les shugenja ; bien qu'aujourd'hui, et pour la première fois, un Shiba (Shiba Ningen, maître du Vide), occupe un siège au conseil des Cinq - les maîtres élémentaires qui dirigent le clan. Les Asako sont presque

Table 11-6 : Le garde Shiba

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+2	Pensée pure
2	+1	+3	+0	+3	Aide au shugenja 1 fois/jour
3	+2	+3	+1	+3	Danse des éléments +2
4	+3	+4	+1	+4	Aide au shugenja 2 fois/jour
5	+3	+4	+1	+4	Danse des éléments +4
6	+4	+5	+2	+5	Un avec le Néant, Aide au shugenja 3 fois/jour
7	+5	+5	+2	+5	Danse des éléments +6
8	+6	+6	+2	+6	Aide au shugenja (quintessence) 4 fois/jour
9	+6	+6	+3	+6	Âme de diamant
10	+7	+7	+3	+7	*Un avec le Tout et le Néant*

une anomalie au sein du Phénix, car ils sont plus moines que shugenja et sont plutôt éloignés de la piété démontrée par les Isawa - leur inimitié avec les Isawa remonte à plusieurs milliers d'années.

Les Isawa se prétendent, ce qui est tout à fait discutable, les plus puissants shugenja de l'Empire. Cette arrogance a parfois conduit, dans le passé, à de grands crimes. L'école Isawa enseigne les voies des cinq éléments, sans en privilégier aucune, et certaines techniques liées au Vide d' ordinaire transmises aux seuls membres de la classe de prestige du disciple du Vide, présentée au ch. 3.

Grâce à la dissidence de la famille Agasha, le clan du Phénix possède une seconde école de magie. Ils sont maîtres des arts de l'alchimie et de l'herboristerie ainsi que des créateurs d'armes magiques accomplis.

Les Shiba sont les guerriers de ce clan tourné vers l'étude et la magie. La classe de prestige du garde Shiba, qui incarne le serment prêté par les Shiba de défendre les Isawa, est décrite ci-dessous.

Faisant presque figure d'intrus, les Asako semblent n'être rien de plus que des guérisseurs, des bibliothécaires et des historiens. En vérité, ce sont les détenteurs jaloux d'un grand secret, transmis par Shinsei à Shiba puis à Asako. L'humanité peut prétendre à la divinité. Les héritiers de cette tradition secrète adoptent la classe de prestige du mystique henshin, décrite au ch. 3.

Le garde Shiba

Tous les guerriers de la famille Shiba font serment de protéger la famille Isawa, pérennisant ainsi le premier serment du premier Shiba qui jura de défendre la famille Isawa pendant que son chef accompagnait Shinsei dans l'Outremonde. Durant un millénaire, les descendants de Shiba sont restés fidèles à ce serment, donnant ainsi aux leurs un but clair qui a façonné le tempérament familial. Ils poursuivent ce but en s'appuyant sur un entraînement militaire rigoureux associé à une discipline spirituelle qui leur permet de percevoir parfaitement les flux et reflux magiques afin d'en accroître les effets sur eux-mêmes ou, au contraire, d'y résister plus efficacement, voire de les annuler.

Les gardes Shiba sont presque tous issus de la classe des samurai.

Les jeunes gardes Shiba accomplissent une période de service dans la garde volontaire, passé à patrouiller les terres du Phénix et à repousser les agressions éventuelles. En progressant, certains choisissent de devenir yojimbo (garde du corps), assigné à la protection individuelle d'un courtisan ou d'un dignitaire. C'est dans cette profession que les Shiba excellent vraiment car c'est là que leur vœu de défendre les Phénix apparaît le plus clairement.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir garde Shiba, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Race : humain (Phénix)
Bonus de base à l'attaque : +5
Compétences : Connaissances (religion) degré de maîtrise de 4
Dons : Expertise du Combat, Vigilance, Volonté de Fer

Compétences de classe

Les compétences de classe du garde Shiba (et les caractéristiques associées) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Frappe iaijutsu (Cha), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha), Saut (For). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ* et celle de la compétence Frappe iaijutsu au ch. 4 de ce supplément.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Intelligence.

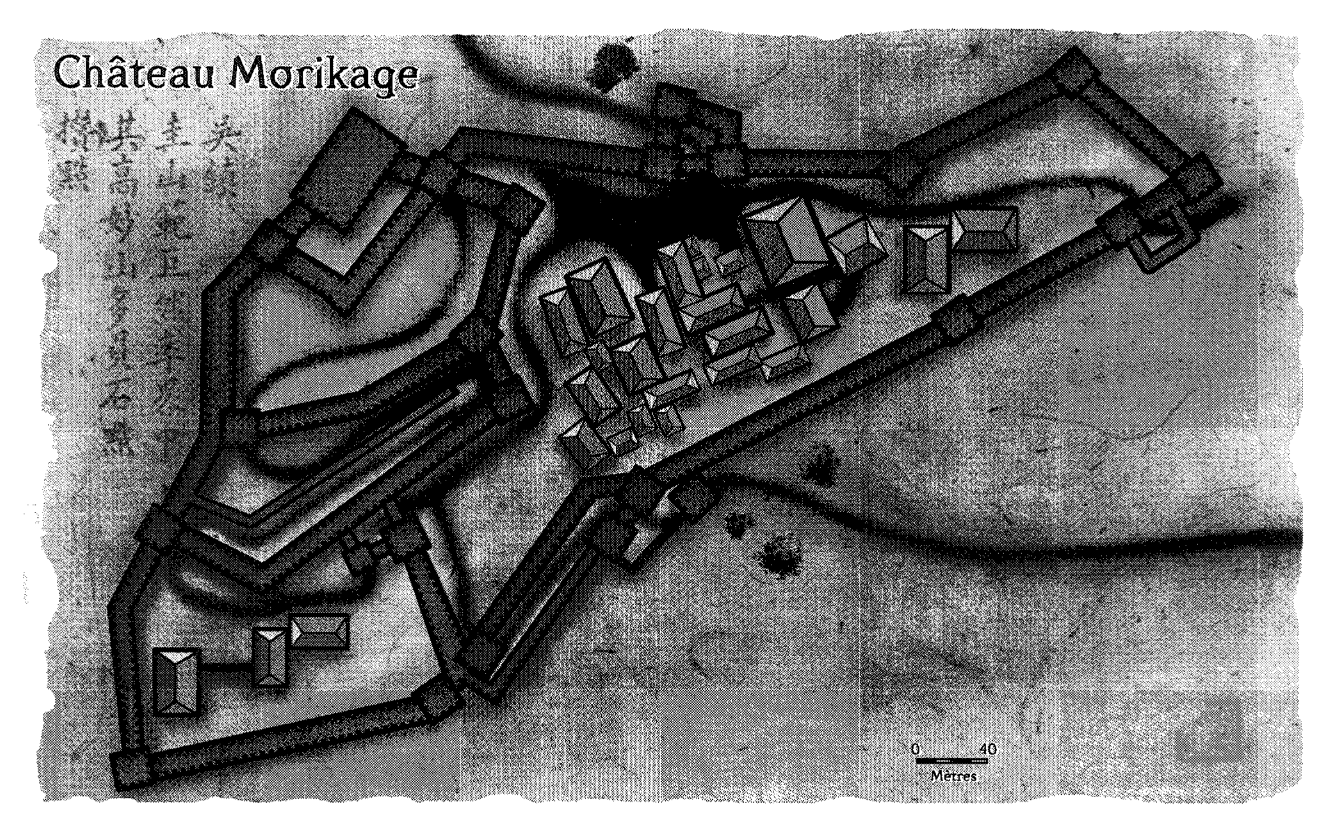
Les Oracles

Les Cinq Oracles des Éléments incarnent tout ce qui, selon la philosophie de Rokugan, est puissant et pur dans les cinq éléments. À en croire les mythes, lorsque les humains arrivèrent à Rokugan, ils rencontrèrent les dragons (cf. p. 216) qui furent fascinés par ces créatures. Bien qu'ils n'aient pas pu demeurer impliqués trop fortement dans les affaires des hommes, les dragons ont laissé une partie d'eux-mêmes sur terre, ceci afin de rester en contact permanent avec les royaumes mortels et continuer d'apprendre d'eux. Chaque dragon choisit un individu dans lequel il dépose l'« ombre de son âme », une petite partie de l'esprit du dragon qui portera sa parole dans l'Empire. Ces individus furent les premiers Oracles, et depuis cette époque, les dragons ont toujours déposé une partie de leur esprit dans un être humain. Les Oracles ne sont plus tout à fait humains, ils vieillissent très lentement, mais tous doivent un jour ou l'autre transmettre l'esprit du dragon à leur successeur, et avec lui une expérience et une sagesse millénaires.

Les Oracles apportent les prophéties et la prospérité, car ils peuvent voir dans le royaume des esprits et possèdent une sagesse ancestrale. Certaines rumeurs évoquent les Oracles Noirs qui se terreraient dans l'Outremonde, chacun d'eux représentant la forme corrompue et maléfique de l'élément de l'air, de la terre, du feu et de l'eau - il semble que l'Oracle du Vide n'ait pas d'homologue chez les Oracles Noirs. On ne connaît pas l'origine de leurs pouvoirs.

On affirme que l'Oracle de l'Air habite un palais gigantesque flottant dans les nuages. L'Oracle du Feu vit dans les montagnes du tonnerre lointain, près du mémorial de la Ki-Rin. L'Oracle de l'Eau est censé vivre dans la ville naga engloutie de Candas, entouré d'une cour de ningyo et d'autres créatures mythologiques. L'Oracle de la Terre occupe une grande tour dans les montagnes du crépuscule, constituée de ceps de vignes entremêlés supportant un trône de pierre.

L'Oracle du Vide, Isawa Kaede, a renié sa nature d'Oracle pour vivre avec son époux, l'Empereur Toturi. Alors qu'elle devait prendre sa suite, elle laissa le trône vacant peu de temps après sa mort et il semble qu'elle ait disparu dans le Vide.



Caractéristiques de classe

Voici les particularités et aptitudes du garde Shiba.

Armes et armures : le garde Shiba n'a pas de maîtrise d'arme ou d'armure supplémentaire.

Pensée pure (Ext) : le garde Shiba ajoute son modificateur de Sagesse (s'il est positif) à ses jets d'attaque et de dégâts.

Aide au shugenja (Sur) : à partir du niveau 2, un garde Shiba peut utiliser sa propre énergie pour étendre l'effet du sort d'un shugenja dont il est la cible. Cela a techniquement le même effet que si le shugenja avait employé le don métamagique Extension d'effet, y compris pour le temps d'incantation plus long. Le garde Shiba peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 2, deux fois au niveau 4, trois fois au niveau 6, 4 fois au niveau 8. Le garde doit réussir un jet de Connaissance des sorts (DD 10) pour renforcer le sort.

Au niveau 8, le garde Shiba peut choisir d'appliquer le don Quintessence des sorts aux sorts qui lui sont lancés. Le DD du test de Connaissance des sorts est de 15. Il doit décider d'utiliser la Quintessence ou l'Extension avant de jeter les dés.

Un garde Shiba ne peut pas étendre un sort déjà étendu ni utiliser la Quintessence sur un sort qui a déjà une source de Quintessence.

Danse des éléments (Ext) : à partir du niveau 3, un garde Shiba obtient un bonus applicable à tous les jets de résistance aux sorts ou aux effets magiques. Ce bonus est de +2 au niveau 3, +4 au niveau 5, +6 au niveau 7.

Un avec le Néant (Sur) : trois fois par jour, un garde Shiba de niveau 6 et plus peut forcer un état de transe qui lui permet d'agir avec une grande célérité et une grande lucidité. Pour un seul round, le samurai peut agir comme s'il était sous l'effet d'un sort de *Rapidité*.

Âme de diamant (Ext) : au niveau 9, le garde Shiba obtient une résistance à la magie égale à 20 + son modificateur de Charisme. Pour qu'un sort affecte le garde Shiba, un magicien doit obtenir un score égal ou supérieur à la résistance à la magie du garde Shiba sur 1D20 + le niveau du magicien.

***Un avec le Tout et le Néant* (Mag) :** au niveau 10, un garde Shiba atteint un niveau de conscience tel qu'il comprend que tous ses talents ont la même origine. Dans un éclair de lucidité parfaite, il peut utiliser son modificateur de caractéristique le plus haut lorsqu'il fait un jet de compétence, d'attaque, de dégâts ou de sauvegarde, en remplacement du modificateur habituel. Il peut ainsi appliquer son modificateur de Sagesse à un jet de dégâts au lieu du modificateur de Force, son modificateur de Charisme à un Jet de Réflexe au lieu de son modificateur de Dextérité ou son modificateur d'Intelligence à un jet de Détection au lieu de son modificateur de Sagesse. Cette capacité est utilisable un nombre de fois par jour égal à la valeur de son plus haut modificateur de caractéristique.

Les terres du Phénix

Les familles du Phénix vivent sur les riches terres vallonnées du nord-est de Rokugan. La mer et les montagnes proches protègent les terres du Phénix des vagues de froid venant du nord. La maison Isawa est à l'extrême nord-est de Rokugan, sur la côte, au-delà des Mori Isawa (les forêts du Phénix). Shiro Shiba se dresse un peu plus au sud, également sur la côte, à distance respectable du conflit qui oppose les Dragon aux Phénix. Les Asako occupent un château bâti à la pointe sud des forêts du Phénix : ses murs blancs s'élèvent au-dessus de la forêt et brillent tel un phare éclairant les terres du Phénix. Les Agasha habitent à proximité des terres du Dragon, sur les hauteurs montagneuses qui leur rappellent leur terre patrie du Dragon.

Idées d'aventure

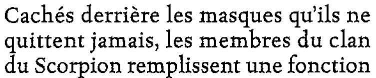
Le château Morikage, qui surplombe la ville du même nom bâtie au pied des montagnes du regret, fut autrefois maudit par un shugenja du Dragon dont la fille était maltraitée par son mari Shiba. Arbres et arbustes ont envahi les ruines du château et seuls les fantômes hantent encore ses corridors. Dans la vingtième année de son règne, Toturi fut enlevé par des ninja au service de l'Ombre et détenu dans le château Morikage.

S'il est vrai que les inquisiteurs du Phénix ont pourchassé efficacement les maho-tsukai et les adeptes du sang, il est également indéniable qu'un nombre significatif de maho-tsukai sont des Phénix ou furent initiés aux connaissances maho dans les bibliothèques Isawa. Leur empressement à comprendre totalement la magie a conduit les Isawa à étudier le maho au-delà de ce que dictait la prudence ; même les érudits les plus solides succombent trop souvent à la tentation de mettre en pratique ce

qu'ils ont étudiés. Du fait de leur position élevée les shugenja Isawa sont rarement séduits par les idées révolutionnaires des adeptes du sang, mais écarter les enseignements de Iuchiban n'enlève pas à la magie maho les attraits auxquels nombre de shugenja sont sensibles. L'un d'eux, un jeune shugenja du nom de Agasha Bajiza, est un élève prometteur de l'école Isawa. Les talents magiques de Bajiza sont impressionnants, mais son appétit de pouvoir est encore plus grand et il a passé beaucoup de temps dans les bibliothèques Isawa à la recherche de textes et de rituels maho.

Clan du Scorpion

Population : 3 200 000 humains (nobles 12%, gens du peuple 88%)
Champion : Bayushi Yojiro (Scorpion roublard 5/samurai 7/félon Bayushi 3)
Importations : fer, thé
Exportations : opium, argent
Alignement : loyal mauvais



Cachés derrière les masques qu'ils ne quittent jamais, les membres du clan du Scorpion remplissent une fonction méprisée mais indispensable à l'Empire. Dans l'ombre, ils rôdent, ils espionnent, ils assassinent et sont dépositaires de secrets. Dépourvus d'honneur, seule la loyauté compte pour eux : la loyauté à leur clan et la loyauté à l'Empire. Une loyauté aveugle qui les précipite sans qu'ils s'en émeuvent vers le déshonneur ou la mort. Leur réputation exécrable de canailles, voire de traîtres, ils la doivent, selon eux, à leur sens inébranlable de la loyauté.

Histoire récente

Pour prix de leur loyauté, les Scorpions ont eu à subir le mépris et les persécutions des autres clans. La tentative de coup d'État fomentée par Bayushi Shoju ne cherchait qu'à protéger l'Empire d'une terrible prophétie. Après son échec, les Scorpions furent massacrés et leurs biens détruits. Ils retrouvèrent leur statut sous le règne de Toturi. Accusés plus tard d'avoir enlevé l'Empereur Toturi, les Scorpions furent envoyés en exil et leurs enfants éduqués par la Grue jusqu'à ce que l'Empereur leur pardonne une seconde fois et les rende leurs prérogatives. Les Scorpions eurent l'occasion de jouer un rôle crucial pendant la guerre des esprits. Ils attirèrent les armées ennemies au col de Beiden où un groupe de shugenja les ensevelit dans un gigantesque éboulement qui rendit le col impraticable. Cependant, la méthode employée, faite à la fois de duperie et de trahison, ne leur gagna aucun allié parmi les honorables samurai de l'Empire.

Aujourd'hui les Scorpions sont revenus avec l'intention de se venger. Alors que Toturi vient de mourir, trois problèmes préoccupent le clan. Tout d'abord, suite à la mort de Toturi sous les coups d'un oni dans la forêt Shinomen, à la frange de leurs terres, les Scorpions sont sur la défensive et leurs patrouilles se sont lancées à la recherche du démon. Deuxièmement, les Scorpions gardent un œil sur la cour. Le trône impérial est vacant et ils rêvent de devenir les grands manipulateurs de la politique impériale, à la place de la Grue, empêtrée dans sa guerre contre le Crabe. Enfin, le Scorpion cherche à se venger d'un traître à leur clan, Yorimoto (ex-Bayushi) Aramasu, Champion du clan de la Mante.

Les familles du Scorpion

Les liens entre les familles sont beaucoup plus étroits chez le Scorpion que chez les autres clans. Les familles restent très fidèles à l'amour sans limite que Bayushi porta à Shosuro, fondatrice de deux familles, les Soshi et les Shosuro. Ces deux familles sont liées par leur origine commune issue de l'Ombre , tandis que les Yogo sont à la fois des ennemis jurés de l'Outremonde et un peu trop souvent alliés des ténèbres.

Les Bayushi sont les maîtres des secrets et des mensonges. Pour eux, l'honneur n'est rien devant la loyauté et au nom de cette loyauté, les Bayushi se rendent responsables d'actes que réprouvent les autres samurai. La quintessence de la philosophie Bayushi est représentée par la classe de prestige de félon Bayushi, décrite ci-dessous.

Les Shosuro ont des liens avec l'Ombre que les clans majeurs ont finalement vaincu à la porte de l'oubli. Aujourd'hui, sans soutien surnaturel, les Shosuro font ce qu'ils ont toujours fait : ils espionnent et assassinent pour le compte de l'Empire. Les personnages de la famille Shosuro peuvent choisir la classe de prestige d'espion ninja, décrite au ch. 3, ou utilisent la classe de prestige d'assassin tirée du *GdM*. La plupart des Shosuro appartiennent à une classe d'expert PNJ, les acteurs.

La magie de l'école Soshi doit beaucoup aux liens anciens qui reliaient cette famille à l'Ombre. Les shugenja Soshi continuent de pratiquer leur magie de l'air en dépit de leur défaite à la porte de l'oubli.

L'école de shugenja Yogo (tout comme l'école Kuni du Crabe) cherche à percer les mystères de la Souillure. Aujourd'hui le problème qui les préoccupe est de savoir d'où vient la Souillure, maintenant que Fu Leng est mort. Les Yogo se spécialisent dans les sorts de protection et de rejet et les glyphes contre la magie maléfique.

Le félon Bayushi

La plupart des écoles de samurai enseignent les préceptes du *bushido*, le code d'honneur qui définit le samurai. Si tel est le cas, alors il est sans doute impropre de qualifier l'école Bayushi d'école de samurai. Comme tous les Scorpions, les Bayushi révèrent la loyauté par dessus tout, bien plus que l'honneur. Bien sûr, l'école Bayushi enseigne les arts et techniques de la guerre, mais son enseignement place au sommet la loyauté au clan, à l'école, au sensei. Les Bayushi sont chargés des plus sales besognes de l'Empire. Ce qui importe, c'est que poussés par leur loyauté au clan et à l'Empire, ils soient prêts à les exécuter, quelles que soient les velléités d'honneur auxquelles ils pourraient s'accrocher.

Les félons Bayushi commencent souvent leur carrière comme roublards. Certains sont biclassés guerrier/roublard ou même samurai/roublard. Rares sont les samurai Bayushi qui peuvent maintenir longtemps le niveau d'honorabilité qu'exige cette classe guerrière.

On peut trouver des PNJ félon Bayushi dans la petite armée du Scorpion, à la cour d'un daimyo ou espionnant au service de leur clan.

Dés de vie : d8.

Table 11-7 : Le félon Bayushi

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+2	+0	Attaque sournoise +1d6, poison
2	+1	+3	+3	+0	Les premiers seront les derniers
3	+2	+3	+3	+1	Attaque sournoise +2d6
4	+3	+4	+4	+1	La botte du Scorpion
5	+3	+4	+4	+1	Attaque sournoise +3d6
6	+4	+5	+5	+2	Science du désarmement
7	+5	+5	+5	+2	Attaque sournoise +4d6
8	+6	+6	+6	+2	Opportunisme
9	+6	+6	+6	+3	Attaque sournoise +5d6
10	+7	+7	+7	+3	Science du critique

Poisons

Les assassins Shosuro utilisent toute une panoplie de poisons qui ne sont pas connus dans l'univers classique de D&D. La table 11-7 ci-dessous en décrit les effets.

Table 11-8 : Poisons

Poison	Type	Effet initial	Effet secondaire	Prix
Venin de guêpe	Blessure DD11	1 Dex	1 Dex	75 po
Venin d'abeille	Blessure DD11	1 Con	1 Con	90 po
Venin de scorpion	Blessure DD11	1d2 For	1d2 For	100 po
Venin de vipère noire	Blessure DD14	1d4 For	1d6 For	150 po
Venin de serpent	Blessure DD11	1d6 Con	1d6 Con	200 po
Méduse	Contact (DD 16)	2d12 pv	1d6 Con	300 po
Ketsu	Ingestion (DD13)	1 Con	1d8 Con	120 po
Warui Paseri	Ingestion (DD11)	1d4 For	1d4 For	150 po
Jeroku ropu	Ingestion (DD16)	1d6 Dex	1d6 Dex	210 po
Fugu	Ingestion (DD14)	Paralysie	2d4 For	400 po
Kirei-ko	Ingestion (DD15)	1 Dex	2d4 Dex	500 po
Fuantei-shi	Ingestion (DD18)	2D6 Con	1d6 Con+1d6 Dex	300 po
Fumée de jeroku poku	Inhalation (DD15)	2d4 Dex	2d4 Dex	750 po

Conditions

Pour devenir félon Bayushi, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Race : humain (clan du Scorpion)
Alignement : tout alignement non loyal
Bonus de base à l'attaque : +3
Compétences : Bluff et Diplomatie degré de maîtrise de 8
Dons : Science de l'initiative
Dégâts d'attaque sournoise : +2d6

Compétences de classe

Les compétences de classe du félon Bayushi (et les caractéristiques qui leur sont associées) sont les suivantes : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Contrefaçon (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Langage secret (Sag), Lecture sur les lèvres (Int, compétence exclusive), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ*.

Points de compétences à chaque niveau : 6 + modificateur d'Intelligence.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes du félon Bayushi.

Armes et armures : le félon Bayushi peut utiliser toutes les armes courantes et de guerre, ainsi que les armure légères et intermédiaires.

Attaque sournoise : si un félon Bayushi parvient à surprendre un adversaire qui n'est pas en mesure de se défendre, il peut frapper un point vital et infliger plus de dégâts. En fait, dans toutes les situations où la règle dit que l'adversaire ne peut pas utiliser son bonus de Dex à la CA (qu'il ait ou pas un bonus ne change rien), ou quand le félon Bayushi attaque de flanc, il inflige des dégâts supplémentaires. Le bonus est de +1d6 au premier niveau et +1d6 tous les deux niveaux suivants. En cas de critique, les dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés.

Les attaques à distance peuvent compter comme attaques sournoises si la cible est à moins de 10 m. Au-delà de cette distance, le félon Bayushi ne peut pas frapper avec la même efficacité.

Avec une matraque ou à mains nues, le félon Bayushi peut infliger des dégâts temporaires. Il ne peut pas utiliser d'arme qui fasse des dégâts normaux, même avec le malus habituel de -4, car l'attaque sournoise exige une utilisation optimale de l'arme employée.

Un félon Bayushi peut seulement utiliser l'attaque sournoise contre des ennemis vivants ayant une anatomie discernable. Les morts-vivants, les créatures artificielles, les vases, les plantes et les créatures intangibles n'ont pas de point vital à atteindre. De même, toutes les créatures immunisées aux critiques sont immunisées de la même façon à l'attaque sournoise. Enfin, le félon Bayushi doit pouvoir voir assez clairement sa cible pour repérer un point vital et doit pouvoir être en mesure de l'atteindre. L'attaque sournoise ne peut pas être utilisée contre des créatures dissimulées. De même le félon Bayushi ne peut pas frapper, par exemple, le bras de son ennemi avec une attaque sournoise sous prétexte que ses points vitaux lui sont inaccessibles.

Si un félon Bayushi gagne un bonus à l'attaque sournoise du fait d'une autre source (des niveaux de roublard, par exemple), les bonus aux dégâts sont cumulés.

Poison : les félons Bayushi apprennent à utiliser et manipuler les poisons. Ils savent empoisonner une lame en toute sécurité.

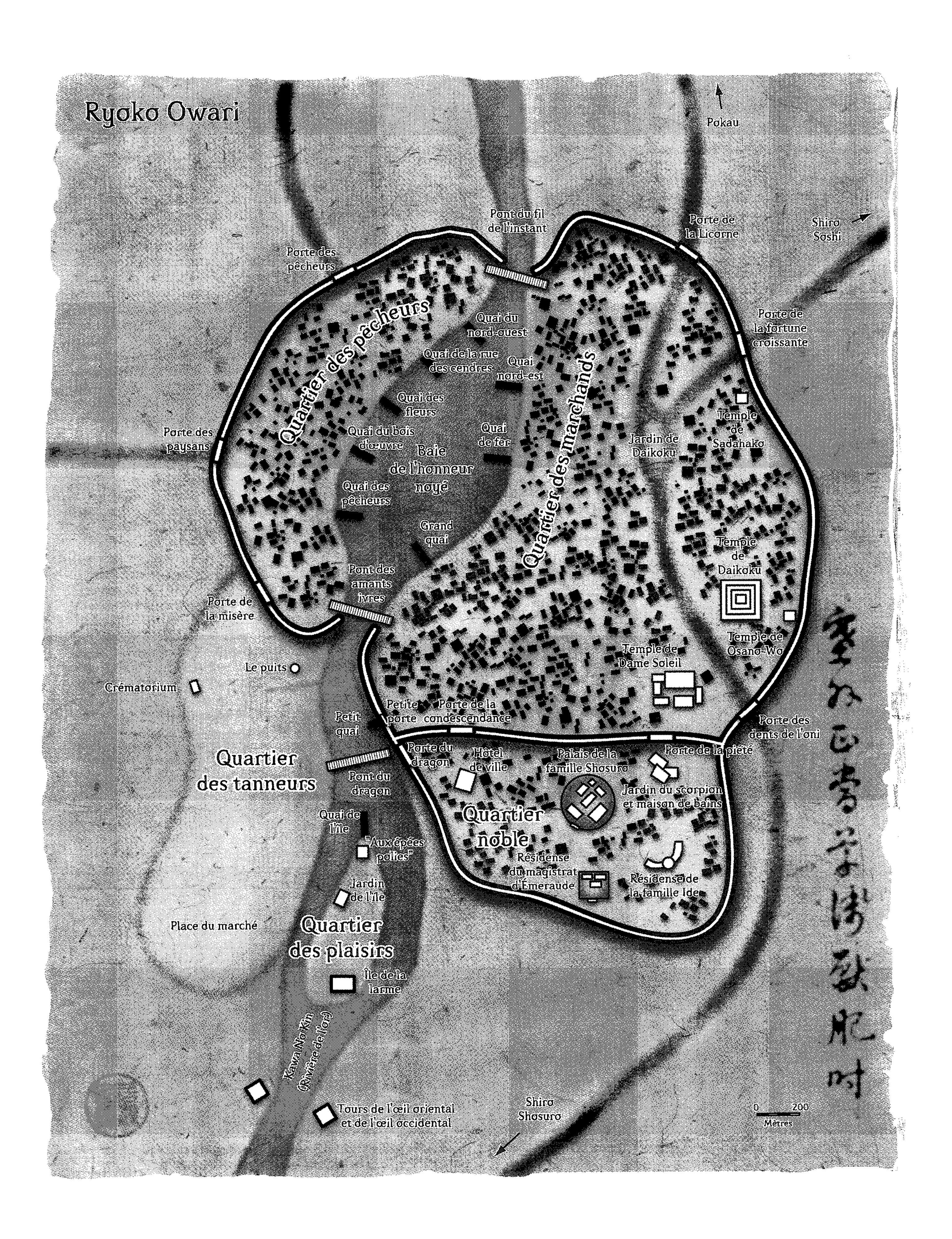
Les premiers seront les derniers (Ex) : à partir du 2e niveau, le félon Bayushi ajoute son bonus d'Intelligence à son jet d'initiative.

La botte du Scorpion (Ex) : à partir du 4e niveau, quand un félon Bayushi utilise Bluff pour feinter en combat contre un adversaire humanoïde, il gagne un bonus d'aptitude de +2 à son jet de Bluff et un bonus de circonstances de +2 sur son attaque suivante si la feinte réussit. Le bonus ne s'applique qu'aux adversaires humanoïdes.

Science du désarmement : au 6e niveau, le félon Bayushi gagne le don de Science du désarmement. Il n'a pas besoin d'avoir acquis le don Expertise du combat, qui est normalement une condition de Science du désarmement.

Opportunisme (Ext) : à partir du 8e niveau, un félon Bayushi peut, une fois par round, réaliser une attaque d'opportunité contre un adversaire qui vient d'être blessé par un allié. Cette attaque compte pour son attaque du round. Même avec le don Réflexes surhumains, un félon Bayushi ne peut pas porter plus d'une seule attaque d'opportunité par round.

Science du critique : au 10e niveau, le félon Bayushi gagne la Science du critique avec l'arme de son choix.


Ryoko Owari
Pokau
Pont du fil de l'instant
Porte de la Licorne
Shiro Soshi
Porte des pêcheurs
Quartier des pêcheurs
Quai du nord-ouest
Porte de la fortune croissante
Quai de la rue des cendres
Quai nord-est
Quartier des marchands
Quai des fleurs
Temple de Sadahako
Porte des paysans
Quai du bois d'œuvre
Quai de fer
Jardin de Daikoku
Baie de l'honneur noyé
Quai des pêcheurs
Grand quai
Temple de Daikoku
Pont des amants ivres
Porte de la misère
Temple de Osano-Wo
Temple de Dame Soleil
Le puits
Crématorium
Petit quai
Petite porte
Porte de la condescendance
Porte des dents de l'oni
Porte du dragon
Hôtel de ville
Palais de la famille Shosuro
Porte de la piété
Quartier des tanneurs
Pont du dragon
Jardin du scorpion et maison de bains
Quartier noble
Quai de l'île
"Aux épées polies"
Résidense du magistrat d'Émeraude
Résidense de la famille Ide
Jardin de l'île
Place du marché
Quartier des plaisirs
Île de la larme
Kawa No Kin (Rivière de l'or)
Tours de l'œil oriental et de l'œil occidental
Shiro Shosuro
0 200
Mètres

Les terres du Scorpion

Le clan du Scorpion vit sur des terres pauvres, même si elles ne sont pas aussi désolées que le sud du territoire du Crabe. L'imposant et paresseuse rivière de l'or et ses nombreux affluents traversent les terres du Scorpion en y créant de nombreux marécages et irriguant les rizières. Le pavot est l'autre culture importante du Scorpion.

Les palais des familles du Scorpion sont regroupées au nord, avec en particulier Yogo Shiro et Shiro Soshi nichés dans la chaîne du toit du monde. Shiro Shosuro protège le nord du territoire, tandis que Kyuden Bayushi domine la plaine centrale et surveille les villages du sud.

Idées d'aventures

La cité de Ryoko Owari est la fierté du clan du Scorpion et l'une des plus grandes villes de Rokugan. Durant l'exil des Scorpions dans les Terres Brûlées, la cité fut administrée par des magistrats de la Licorne. Depuis leur retour, les Scorpions n'ont pas encore obtenu le droit de la gouverner, aussi la Licorne est-elle toujours en fonction, en apparence tout au moins. En fait, les Licornes n'exercent aucun contrôle véritable sur la vie de tous les jours de la cité, les seigneurs du Scorpion et les affairistes, légaux ou non, possédant le vrai pouvoir. Ryoko Owari est la plaque tournante d'un trafic d'opium aussi florissant illégal. La ville sert également de refuge à un ordre mineur bizarre de maho-tsukai et autres fanatiques rendant un culte au dieu lunaire. Depuis des années, ce culte discret (dédié à Onnotangu, le premier Seigneur Lune) était surtout actif du côté des quais et chez les heimin (le demi-peuple). Depuis l'occupation par la Licorne, il a gagné en puissance et est aujourd'hui dirigé par un kikage zumi commandant plusieurs maho-tsukai.

Il fut un époque où le col de Beiden était le seul endroit où une armée pouvait traverser la chaîne du toit du monde. La route reliait Beiden (alors florissante) à Shiro Matsu dans les terres du Lion. En partie à cause de la trahison du Scorpion, le col s'est éboulé pendant la guerre des esprits, causant du même coup la fin de l'armée des esprits, et coupant définitivement la route principale qui reliait les parties nord et sud de Rokugan. Yakamo, le dieu du soleil créa un nouveau col, le grand cratère dans une partie des montagnes située entre les terres de la Licorne et celles du Scorpion. Bien que la Licorne ait réclamé pour elle cette route et qu'elle fasse tout son possible pour se l'approprier, le Scorpion n'est pas prêt à abandonner ses droits sur cette voie stratégique.

Les clans mineurs



Population : 3 200 000 ; humains (nobles : 12%, gens du peuple : 88%)
Champion du clan : Yoritomo Aramasu (homme Scorpion rôdeur 3/ guerrier 7)
Importations : fer, argent, or, nourriture
Exportations : soie, épices
Alignement : neutre

Quand les enfants du Soleil et de la Lune eurent chu sur terre, ils créèrent les sept clans majeurs, un par enfant - à l'exception de Fu Leng et de Hantei. Chaque clan est constitué de plusieurs familles et il est arrivé, au cours de l'histoire, que l'une d'elles soit séparée de son clan d'origine pour former un clan à part entière, en général en récompense d'une action au service de l'Empire. Dans toute l'histoire, seul celui de la Mante est passé du statut de clan mineur à celui de clan majeur. Mais aujourd'hui, il connaît le déclin et pourrait bien perdre son statut de clan majeur dans les années à venir.

Histoire récente

Chaque clan mineur possède sa propre histoire mais l'événement majeur de ces dernières années reste l'ascension puis la décadence du clan de la Mante. C'est dirigé par Yoritomo que le clan de la Mante a pris de l'importance pendant la Guerre des Clans. Regroupés sous la bannière de l'Alliance tripartite de Yoritomo, les clans de la Mante, du Mille-pattes, de la Guêpe, du Renard, de la Tortue et du Moineau jouèrent un rôle de premier plan pendant et après la Guerre des Clans. Cependant, Yoritomo se mit à dos de très nombreux samurai à cause de son arrogance fanfaronne et de ses vues clairement établies sur le trône impérial. Une fois les buts de l'Alliance tripartite atteints, c'est-à-dire la reconnaissance du clan de la Mante (avec ceux de la Guêpe et du Mille-pattes) comme clan majeur, celui du Renard quitta l'Alliance tripartite pour rejoindre celui de la Grue. Yoritomo fut tué à la bataille de la porte oubliée, provoquant la dissolution de l'Alliance tripartite Bien que le clan de la Mante reste aujourd'hui un clan important sous la direction du traître Scorpion Yoritomo (ex-Bayushi) Aramasu, la gouvernance du nouveau daimyo est faible et il s'est fait de nombreux et puissants ennemis. Il est clair que les jours de gloire du clan sont derrière lui.

Les familles des clans mineurs

Pendant la Guerre des Clans, deux clans mineurs, celui du Mille-pattes et de la Guêpe ont été absorbés par celui de la Mante et en sont maintenant deux familles. Les autres clans mineurs ne sont constitués que d'une seule famille. La famille Yoritomo du clan de la Mante (la famille originelle du clan) est une famille de mercenaires et de marins négociants. Ils ont l'habitude de se battre sur les ponts instables des bateaux et utilisent toute une panoplie d'armes peu connues du reste du Rokugan. La classe de prestige de mercenaire de la Mante est décrite plus bas.

La famille Moshi (anciennement le clan du Mille-pattes) est une famille de shugenja, spécialisée dans la magie du feu et de l'air.

La famille Tsuruchi (anciennement le clan de la Guêpe) est connue pour fournir à l'Empire ses meilleurs archers. Bien sûr, les samurai de cette famille apprennent le don Tir de précision et ses dérivés.

Le clan du Renard (famille Kitsune) regroupe les membres du vénérable clan de la Ki-rin qui n'a jamais quitté Rokugan. Vivants dans la forêt Kitsune, les Renards sont de paisibles érudits et de puissants shugenja liés aux forces naturelles du lieu où ils vivent. L'école de shugenja Kitsune enseigne la magie de la terre.

Le clan de la Libellule (famille Tonbo), né du mariage d'un Dragon et d'une Phénix, fut décimé pendant la guerre entre ces deux clans en 1158. Aujourd'hui, le clan de la Libellule ne représente plus qu'une poignée de personnes sans territoire propre. Les shugenja de la Libellule développent une philosophie du changement plutôt mal vue dans une culture ayant une telle vénération de la tradition. Ils utilisent la magie de l'eau et de l'air.

Le clan du Moineau (famille Suzume) est issu d'une branche de la famille Doji. En opposition totale avec la magnificence du clan de la Grue, il professe une curieuse philosophie de la pauvreté vertueuse. Les Moineaux sont des guerriers érudits, des artistes et des artisans de grand talent et de merveilleux conteurs. Le style samurai des Moineau enseigne l'expertise du combat et les dons dérivés.

Les samurai du clan du Blaireau (famille Ichiro) protègent les cols les plus septentrionaux de Rokugan. Bien qu'aucune invasion extérieure ne se soit encore heurtée à la grande muraille du nord, les samurai du Blaireau se tiennent prêts depuis plus de dix siècles. Tout comme celui du Crabe, dont il est originaire, le clan du Blaireau s'appuie sur la force et enseigne Attaque en puissance et ses dons dérivés.

Table 11-9 : Le mercenaire de la Mante

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Chevaucher les vagues, combat à deux armes
2	+2	+3	+0	+0	
3	+3	+3	+1	+1	La voix de la tempête
4	+4	+4	+1	+1	
5	+5	+4	+1	+1	La vague changeante de Yoritomo

Le clan du Lièvre fut interdit en 1121, tous ses maîtres ayant été accusés de pratiquer la maho. Il s'avéra plus tard que cette accusation, tout comme la destruction de Shiro Usagi par le clan du Scorpion, faisaient partie d'un complot fomenté par les mystérieux Kolats. Le clan retrouva ses prérogatives en 1134.

Le clan de la Tortue est un clan mineur de marchands qui traite essentiellement avec les barbares Yobanjin, qui vivent loin au nord, au-delà de la grande muraille du nord. Leur négoce est à la limite de la légalité mais se poursuit avec la bénédiction de l'Empereur.

Le clan du Sanglier s'est séparé de celui du Crabe pendant la première guerre entre ce dernier et celui de la Grue en 387. Avant d'être mystérieusement décimé (cf. les idées d'aventures, plus loin), ce clan était connu pour ses activités de mineur, de travail du métal, de fabrication d'armure.

Le clan du Serpent fut fondé par un magistrat Isawa qui parvint à déjouer un complot menaçant la vie de l'Empereur. La répulsion à l'égard de la maho éprouvée par Isawa Chuda devint un trait de ce clan. Néanmoins, les recherches que le clan du Serpent mena dans les textes de maho qu'il avait confisqués le conduisirent à expérimenter cette pratique, comme c'est bien souvent le cas. Au final, le clan entier fut possédé par des esprit maléfiques à la puissance inimaginable appelés les shuten doji et le clan du Phénix fut dans l'obligation de tuer chaque homme, femme et enfant du clan du Serpent pour couper sa source de puissance à l'esprit.

Le mercenaire de la Mante

Les guerriers du clan de la Mante sont pour l'essentiel des mercenaires qui vendent leurs services au plus offrant, sans considération de droit ou de morale. Leur style de combat est unique parmi la classe guerrière de Rokugan. Ils utilisent à la fois des armes de paysans et un déplacement chaloupé qui évoque le mouvement de l'océan. De fait, étant les meilleurs marins de Rokugan, ils sont habitués à se battre à bord de navires, technique que leur école a développée.

La plupart de ceux qui adoptent cette classe sont des guerriers et beaucoup sont guerriers/rôdeurs.

On trouve parfois des mercenaires à bord de navires marchands du clan de la Mante, mais le plus souvent ils se battent pour d'autres clans. Yoritomo Aramasu a promis une aide militaire au clan du Crabe dans sa guerre contre celui de la Grue, mais il n'a pas assez d'influence au sein de son clan pour y lever une armée. On trouve quand même quelques mercenaires de la Mante dans l'armée du Crabe.

Dés de vie : d10

Conditions

Pour devenir mercenaire de la Mante, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Race : humain (clan de la Mante)

Alignement : tout alignement neutre

Bonus de base à l'attaque : +5

Dons : Arme de prédilection (avec l'une des armes suivantes : chaîne, chijiriki, jitte, kama, kusari-gama, nunchaku, sai, shikomi-zue, siangham ou tonfa), Esquive

Compétences de classe

Les compétences de classe du mercenaire de la Mante sont :

Artisanat (Int), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (Sag), Saut (For). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Intelligence.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes du mercenaire de la Mante.

Armes et armures : le mercenaire de la Mante utilise les armes paysannes suivantes : chaîne, chijiriki, jitte, kama, kusari-gama, nunchaku, sai, shikomi-zue, siangham et tonfa. Ils ne sont pas habitués à porter d'armure.



Chevaucher les vagues (Ext) : le mercenaire de la Mante a un bonus de +5 aux jets d'équilibre sur les surfaces instables, telles que sol inégal, givré ou pont d'un navire dans une tempête.

Combat à deux armes : qu'il porte une armure légère ou pas d'armure du tout, le mercenaire de la Mante peut utiliser deux armes comme s'il avait les dons Ambidextrie et Combat à deux armes. Il perd ce bonus quand elle combat en armure intermédiaire ou lourde, mais le conserve quand elle utilise une arme double, comme le kusari-gama.

La voix de la tempête (Sur) : à partir du 3e niveau, le mercenaire de la Mante peut invoquer la puissance d'Osano-Wo, la Fortune des tempêtes, et la canaliser à travers son corps pendant quelques instants. Une fois par jour, pendant un round, il peut ajouter son niveau dans la classe à sa Force (en tant que bonus d'altération). Activer ce pouvoir est une action gratuite.

La vague changeante de Yoritomo (Ext) : au 5e niveau, le mercenaire de la Mante apprend le déplacement chaloupé inventé par Yoritomo. Quand il utilise le don Esquive, le mercenaire de la Mante ajoute son meilleur bonus, celui d'Intelligence ou de Sagesse ,au bonus de CA que donne l'esquive.

Les terres des clans mineurs

La famille Yoritomo du clan de la Mante habite les îles situées au sud-est de la côte de Rokugan. Les deux îles principales de l'archipel s'appellent respectivement l'île de la Soie et l'île des Épices en rapport avec les deux principales exportations de la Mante. Les terres de la famille Tsuruchi sont situées dans la chaîne du toit du monde, autour de Kyuden Ashinagabashi, au sud du lac rouge. Le palais Moshi se trouve au milieu des terres du Phénix, dans les montagnes du regret.

Le clan du Renard vit dans la forêt Kitsune, au sud des terres du Scorpion. Cette forêt est réputée pour abriter de nombreux esprits, en particulier les mystérieux change-forme appelés kitsune, les esprits-renards. Le clan de la Libellule occupe un palais au sud des terres du Dragon, dans une région qui fut le théâtre de la guerre entre le Phénix et le Dragon. Les terres du Moineau se situent à l'ouest de la forêt Kitsune attenante aux terres du Crabe. Le clan du Blaireau vit loin au nord des terres de la Licorne. Le clan du Lièvre est regroupé dans un château et quelques villages situés près de la limite nord des terres du Scorpion.

Les ruines de Shiro Heichi, demeure ancestrale du Sanglier, se trouve à l'extrémité ouest des montagnes du crépuscule, à l'ouest des terres du Crabe. Les ruines de Shiro Chudo, le château du Serpent se trouvent dans la plaine du cœur du dragon, entre les terres du Dragon et du Phénix.

Idées d'aventures

Alors que se nouaient des intrigues à la cour, le clan du Sanglier dans son ensemble fut victime d'un terrible rituel magique. Un visiteur du Dragon nommé Agasha Ryuden se présenta dans les fonderies du Sanglier. Il y forgea une enclume à partir d'un minéral magique, en fait le sang pétrifié du premier oni. Il nourrit l'esprit maléfique de l'enclume avec le courage, puis l'honneur et enfin les vies des membres du clan du Sanglier avant de la livrer à son maître, Iuchiban. Iuchiban et son lieutenant Asahina Yajinden se servirent alors de cette enclume du désespoir pour forger les lames de sang, des épées magiques contenant de puissants esprits de passion et de violence. La partie occidentale des montagnes du crépuscule est désormais hantée par un fantôme nommé Shakoki Dogu, une entité collective formée des esprits des Sangliers massacrés. C'est une entité maléfique qui change les cours d'eau en sang et laisse les chemins de montagne semés de cadavres d'animaux. On dit que ce puissant esprit réside dans les ruines de Shiro Heichi, lieu dont même le plus brave des samurai du Crabe hésitera à s'approcher.

Il arrive parfois qu'un shugenja particulièrement intrépide aille fouiller les ruines de Shiro Chudo dans l'espoir de trouver quelques informations sur la maho qui fut pratiquée par le Serpent. Les plus chanceux reviennent déçus et bredouilles. Quant aux autres, ils ne reviennent jamais.

Choisir un clan pour son personnage

Un de vos joueurs veut incarner un moine tatoué du clan du Dragon, un autre est attiré par la puissance magique des Isawa, un troisième joue un roublard rusé du clan du Scorpion, le quatrième est un noble samurai du Lion. Les quatre forment un groupe classique d'aventuriers de D&D et les points forts de chacun des personnages compensent les faiblesses des autres. Mais dans le contexte de Rokugan, qu'est-ce qui pourrait amener ces quatre personnages à vivre ensemble une aventure ?

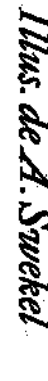
En tant que MJ, vous pouvez donner des consignes à vos joueurs concernant les personnages qu'ils peuvent jouer. Il est tout à fait concevable que vous leur imposiez d'être issus du même clan ou, au moins, de clans qui s'accordent entre eux. Cependant, il est bon de rappeler que votre vision globale de la campagne doit servir à rendre le jeu plus agréable pour vos joueurs, pas à leur mettre des bâtons dans les roues. Un joueur dont l'imagination accroche à la classe de prestige du moine tatoué sera bien déçu que vous lui interdisiez ce choix pour imposer que tout le monde joue des PJ issus du clan de la Grue. Vos joueurs seront d'autant plus ravis que vous trouverez le moyen de les laisser jouer le personnage qu'ils souhaitent.

Demandez leur plutôt de trouver eux-mêmes les raisons qui justifient la présence de leur personnage dans le groupe. Encouragez-les à inventer des liens entre leurs personnages : depuis les liens de sang jusqu'aux mariages, il existe à Rokugan une multitude d'institutions qui permettent à des personnages de classes différentes de travailler ensemble.

Vous pouvez concevoir une campagne dans laquelle tous les personnages seront des magistrats, peut-être des magistrats d'Émeraude, sous les ordres de Hantei Naseru ou des magistrats de clan, sous les ordres de leur Champion. Des magistrats de clans différents peuvent très bien collaborer sur des cas précis. Cette méthode a déjà amplement fait ses preuves. Certains joueurs apprécieront de savoir que leur personnage possède le poids que donne l'autorité et qu'étant lui-même l'incarnation de la loi, il ne court pas grand risque de se trouver confronté à elle. Pour d'autres joueurs, traverser l'Empire dans tous les sens pour punir un criminel après l'autre pourra bien vite sembler monotone.

Une méthode assez proche consiste à intégrer un ou deux personnages représentant les chasseur de sorciers Kuni ou les inquisiteurs du Phénix. Inquisiteurs et chasseurs de sorciers coopèrent fréquemment dans leur croisade pour purger l'Empire de la magie maléfique et il leur est tout à fait naturel d'enrôler d'autres types de personnages en route, spécialement s'ils ont des liens avec ces personnages.





Au-delà de la Grande muraille Kaiu et des montagnes du crépuscule, à la frange des terres du clan du Crabe, s'étend à perte de vue une région désolée. Là-bas, tout est malfaisance. Les plantes y sont monstrueuses, elles ont les formes tortueuses des dévoreuses de chair. L'eau qui coule y est amère et empoisonnée. Les vents y charrient l'odeur de la pourriture et de la pestilence. La lumière de Dame Soleil n'y est plus qu'une pâle lueur quand elle a enfin percé les miasmes des brumes toxiques et des brouillards poisseux. Enfin, à l'exception des hommes-rats, toutes les créatures vivant dans l'Outremonde sont totalement, irrémédiablement souillées par le mal.

HISTOIRE



Une légende raconte que l'Outremonde est né d'une goutte du sang de Seigneur Lune tombée là, qu'aucune larme de Dame Soleil n'est venue équilibrer. D'autres avancent que l'Outremonde a été créé quand Fu Leng, l'un des neuf enfants du soleil et de la lune tomba, sur terre après que Hantei les eût sortis du ventre de leur père (cf. ch. 11). La chute de Fu Leng creusa un cratère si profond qu'il atteignit Gakido, le royaume des esprits affamés. Ce puits vomit les forces du mal qui corrompirent toute la région. Fu Leng fut lui-même corrompu par le mal et devint le maître des esprits mauvais de l'Outremonde tandis que ses frères et sœurs gouvernaient l'humanité.

Alors que la race humaine croissait et prospérait, bâtissant l'Empire de Rokugan, Fu Leng créa à son propre usage des hordes serviles qu'il lança à l'assaut de l'empire naissant. Sans l'intervention de Shinsei, Fu Leng aurait été bien près de conquérir tout Rokugan, mais il fut finalement vaincu par Shinsei et les Sept Tonnerres et sa puissance emprisonnée dans les parchemins noirs.

Bien que sous contrôle, Fu Leng n'était pas sans pouvoir et son influence est perceptible au long des mille ans de paix. La pratique de la maho a offert à Fu Leng la possibilité d'exercer son influence au travers des maho-tsukai, tels que Iuchiban et son lieutenant, Asahina Yajinden.

Quand Yoge Junzo ouvrit le premier parchemin noir, Fu Leng sentit sa puissance d'antan lui revenir. Il se rendit auprès du jeune et faible Hantei, que le coup d'État du Scorpion avait installé sur le trône, afin de le corrompre. Quand, plus tard, Hida Kisada pénétra dans la salle du trône d'Otosan Uchi pour défier le jeune empereur, celui-ci n'était déjà plus qu'une marionnette de Fu Leng. Un champion solitaire, fût-il du Crabe, ne présentait aucune menace pour lui. Il fallut les efforts combinés de sept nouveaux Tonnerres conduits par un descendant de Shinsei pour qu'enfin, Fu Leng soit détruit à jamais.

La mort de Fu Leng ne signifia pas la fin du danger représenté par l'Outremonde. On y trouvait toujours des hordes d'ogres, de bakemono ou d'oni sous le contrôle de seigneurs oni tels que Kyoso no oni. Des membres de la famille Moto, porteurs de la Souillure, sévissaient toujours dans les plaines et partout dans l'empire, des shugenja succombaient à l'attrait de la maho.

Cependant, les hordes de l'Outremonde subirent de lourdes pertes quand les armées impériales traversèrent la région avec pour but Volturnum et la porte de l'oubli. Des territoires entiers furent dépeuplés. Mais tandis que l'empire refaisait ses forces et se jetait à nouveau dans la guerre des esprits, l'Outremonde, de son côté, faisait bien plus que recouvrer son ancienne puissance. De ses régions reculées,

vinrent des créatures encore plus terribles qui investirent les zones dépeuplées. Ces créatures formidables se trouvaient maintenant plus près de l'empire qu'elles ne l'avaient jamais été, créant ainsi une menace encore plus grande. Une race de bakemono plus forte, plus féroce extermina ses cousins plus faibles, Des ogres ayant des rudiments de tactique prirent le contrôle de ces puissants bakemono et de leurs cousins ogres, moins éveillés qu'eux-mêmes. Aujourd'hui, sont apparus de nouveaux seigneurs oni assez puissants pour inquiéter Kyoso no oni. L'un de ces nouveaux oni a même pris la vie de l'empereur de Rokugan. Si les hordes de l'Outremonde suivent cet exemple, plus jamais un empereur ne remontera sur le trône.

Géographie

L'Outremonde offre une grande variété de paysages : des terres arides dévastées butant sur les contreforts des montagnes du crépuscule jusqu'aux marais méphitiques, en passant par les enchevêtrements d'arbres torturés qui forment les forêts ou les amoncellements d'éboulis constituant les montagnes. La rivière de l'ultime résistance se divise en deux dans la plaine du même nom d'où elle serpente vers le sud de l'Outremonde. Là, elle se divise à nouveau pour former la rivière du doigt noir, qui se jette dans le lac interdit, et la rivière de la lune sombre, qui finit paresseusement en un vaste marais autour du puits suppurant de Fu Leng. Même la mer de la Déesse Soleil est contaminée au large de la côte de l'Outremonde, là où l'on trouve pics acérés jaillissant du sol et volcans vomissant leurs fumées délétères.

Dans la cosmologie du Rokugan, l'Outremonde constitue un plan Extérieur. C'est un plan Extérieur aux limites parfaitement définies, cerné de toutes parts par les terres du plan Matériel de Rokugan. Passer du plan Matériel à l'Outremonde est aussi simple que franchir une rivière où voyager sur la route. Aucune magie n'est nécessaire.

Dans l'Outremonde les distances sont parfois sujettes à d'étranges variations. Un trajet estimé à quelques kilomètres pourra prendre des jours entiers. L'inverse se produit rarement.

Les oni de l'Outremonde sont des Extérieurs natifs de l'Outremonde. Les autres créatures de la région ne sont pas des Extérieurs.

La magie dans l'Outremonde

Dans l'Outremonde, même les énergies élémentaires ne fonctionnent pas normalement. C'est pourquoi les shugenja éprouvent une certaine difficulté à les plier à leur volonté au moyen de sorts. De la même manière, la magie divine est plus difficile à utiliser dans l'Outremonde. Pour lancer un sort divin, l'utilisateur doit réussir un test de Connaissance des sorts contre un DD de 20 + le niveau du sort. Si le jet réussit, le sort fonctionne normalement. Si le jet est un échec, le sort ne marche pas mais il compte quand même pour un sort lancé ce jour-là. De plus, l'utilisateur s'expose à la Souillure (cf. plus bas) et augmente sa valeur de Souillure de 1 point par tranche de 5 points de marge d'échec.

Exemple : alors qu'elle se trouve dans l'Outremonde, Kuni Otamiko se trouve face à face avec un oni. Pendant que les samurai qui l'accompagnent attaquent la créature au corps à corps, Otamiko tente de lancer *frappe de jade*. S'agissant d'un sort du 4e niveau, Otamiko doit faire son jet contre un DD de 24. Bien que sa Connaissance des sorts soit égale à +11, elle fait 2 au dé pour un total de 13. Non seulement son sort ne marche pas, mais Otamiko entre en contact avec les énergies corrompues de l'Outremonde. Comme elle a raté son jet de 11 points, elle augmente sa valeur de Souillure de 2 points.

Les sorts profanes, y compris ceux utilisés par les maho-tsukai, ne subissent pas les mêmes pénalités que les sorts divins. C'est même l'inverse. Tout sort profane lancé dans l'Outremonde bénéficie du don Extension d'effet, sans coût pour l'utilisateur.

La Souillure de l'Outremonde

L'Outremonde est imprégné de l'essence même du mal. Cette force corruptrice, connue sous le nom de Souillure, affecte tout ce qui marche et respire, à l'exception des hommes-rats. Tous ceux qui s'aventurent dans ces sombres contrées s'en trouvent imprégnés et la plupart subissent de terribles souffrances à ce contact.

La Souillure affecte le corps, l'esprit et l'âme. Elle meurtrit la chair, égare la pensée et empoisonne l'âme. Elle fait naître des excroissances malsaines sur le corps et déclenche des cancers virulents. Ses victimes finissent par n'être plus que des coquilles vides, enguenillées, contrôlées par les seigneurs de l'Outremonde. Elle affecte l'esprit autant que le corps, provoquant des crises de folie terribles chez ses victimes. Ce qui n'est au début qu'irritabilité et agressivité devient rapidement paranoïa et hallucinations pour culminer en rage homicide.

La Souillure est mesurée par la valeur de Souillure. La première exposition à la Souillure donne 1d3 points. Ensuite, par période de 24 heures passée dans l'Outremonde, le personnage doit faire un jet de Vigueur. Le DD est de 10 le premier jour et augmente ensuite de 5 points par jour. Si le jet est raté, la valeur de Souillure du personnage augmente d'un point.

La valeur de Souillure est appliquée en malus à la Constitution et à la Sagesse du personnage. Ainsi, un personnage ayant 16 en Constitution et 14 en Sagesse qui a acquis 4 points de Souillure aura en réalité 12 en Constitution et 10 en Sagesse. Ces malus reflètent l'impact de la Souillure sur les capacités physiques et mentales du personnage. Les personnages qui choisissent la voie de la Souillure et décident de l'utiliser, essentiellement les maho-bujin et les maho-tsukai, ne subissent pas l'intégralité de ces malus (cf. plus loin la description de ces deux classes).

Les malus infligés au personnage se manifestent sous diverses formes allant de nausées légères, douleurs articulaires, désorientation, à la gangrène, à de brutales déformations du squelette, jusqu'à des poussées homicides. La table 12-1, ci-contre, suggère quelques manifestations possibles, classées en légères, moyennes et graves. Il n'y a pas d'autres effets, en termes de jeu, en dehors de la perte de Constitution et de Sagesse.

Aussi terribles soient-elles sur les vivants, les manifestations de la Souillure sont encore plus terribles sur les morts. Toute créature qui meurt dans l'Outremonde, à l'exception des oni, se transforme en 1d4 heures en un mort-vivant, le plus souvent un zombi, de la taille appropriée. Dans le clan du Crabe, l'usage exige de brûler les camarades tombés au combat afin de leur épargner ce funeste destin.

Résister à la Souillure

La jade constitue la meilleure protection contre la Souillure. Les éclaireurs du silence Hiruma, comme tous ceux appelés à voyager dans l'Outremonde, portent toujours du jade sur eux. Le jade a le pouvoir d'absorber les énergies corrompues de la Souillure. Ce faisant, il s'assombrit progressivement et perd graduellement sa dureté à mesure que sa pureté cède la place aux énergies maléfiques. Un « doigt » de jade (un morceau ayant la taille et la forme d'un doigt humain) protège une personne pendant une semaine avant de s'épuiser. Durant ce laps de temps, le personnage est dispensé des jets de Vigueur. Plusieurs doigts de jade protègent plus longtemps mais dans une certaine limite seulement : deux doigts protègent 12 jours, trois protègent 16 jours, quatre protègent 19 jours, cinq et plus protègent 21 jours. Un doigt de jade vaut 100 po.

Le jade artificiel ne possède pas le même équilibre subtil d'éléments que le jade naturel. Aussi, le jade créé magiquement ne protège-t-il pas contre la Souillure de l'Outremonde.

Quand la valeur de Souillure d'un personnage atteint 10, il devient esclave du mal tant la Souillure a d'emprise sur lui. Dans cet état, le personnage éprouve un besoin irrésistible de se rendre

dans l'Outremonde où il aura toutes les chances de succomber face à une patrouille du Crabe, à cause d'un piège ou sous les coups de créatures en maraude. S'il survit, il sera contacté par un akutsukai, un serviteur du mal semi-humain qui éprouvera ses compétences et sa loyauté. S'il survit au test, commencera alors son entraînement de maho-bujin (cf. plus loin).

Table 12-1 : Les manifestations de la Souillure

Légères
Nausées, vomissements
Douleurs articulaires
La peau épaissit, se fissure et prend l'aspect du cuir
La peau laisse suinter une « sueur » jaunâtre et graisseuse
Les paupières gonflent et gênent la vision
Les cheveux deviennent blancs
Une toux grasse et douloureuse
Un teint terreux de chair morte
Les yeux sont enfoncés dans leur orbite, les lèvres sèches et craquelées
Paranoïa légère
Perte du sens de l'orientation
Légères hallucinations
Une attitude plus agressive

Moyennes
Les os se déforment et épaississent
Une moisissure noire et urticante envahit tout le corps
Des cicatrices et marques de brûlure
La rupture d'un vaisseau sanguin ou un voile sur la pupille réduit la vision
Les lèvres se rétractent et laissent apparaître les gencives
Les gencives gonflent, saignent et pourrissent
Du sang coule des yeux, des narines, de la bouche ou des oreilles
Les cheveux tombent par paquets
Violentes crises de spasmes
Des plaies douloureuses apparaissent sur tout le corps
Du sang, du pus, des glaires nauséabondes, des araignées, des insectes, une matière pâteuse, des vers, une bave acide verdâtre suintent des plaies
Entend les voix des esprits mauvais
Paranoïa sévère
Crises de fou rire incontrôlables
Indifférence totale à l'hygiène et aux règles de la société

Graves
Les chairs du nez se putréfient puis disparaissent, laissant deux trous noirs
Des doigts, des orteils, une jambe, un bras, une tête, des oreilles, des yeux ou des dents difformes poussent un peu partout sur le corps puis pourrissent, se dessèchent, et tombent
La colonne vertébrale se déforme, le dos se voûte, une bosse apparaît
Le squelette se déforme, tout comme le crâne qui se met à enfler
De grosses excroissances enflées poussent sur le corps
Les poumons sont rongés de l'intérieur ; la respiration est faible, sifflante et douloureuse
Les yeux tombent, laissant deux orbites illuminées d'une inquiétante lueur verdâtre
La peau dessèche et s'en va par plaques entières au moindre effleurement, laissant apparaître la chair à vif
Peu à peu les doigts et les orteils se soudent entre eux
Des pulsions de meurtre irrépressibles
Le comportement se réduit à son état le plus primitif
Mange des aliments non comestibles ou encore vivants

Soigner la Souillure

Les effets de la Souillure peuvent être contrés grâce aux pouvoirs guérisseurs de l'eau. Ils permettent de ré-équilibrer les énergies et le flux de *ki* chez une victime de la Souillure. La solution la plus évidente reste d'utiliser un sort de *délivrance des malédictions* ou de *guérison des maladies*. Cependant, même ces sorts n'ont qu'un effet limité sur la Souillure. Ni l'un ni l'autre ne peuvent la supprimer totalement, mais chaque utilisation réduit la valeur de Souillure d'un point.

Un sort de *guérison suprême* réduit la valeur de Souillure de trois points mais ne la supprime jamais totalement (il reste toujours au moins un point).

Il n'y a pas d'autre sort qui puisse agir sur la Souillure : même un *souhait* ou un *miracle* ne marchent que dans les cas où ils copient les effets d'un des sorts cités plus haut.

Les créatures de l'Outremonde et la Souillure

Les créatures ayant le sous-type Outremonde (cf. ch. 9) n'ont pas de valeur de Souillure et n'en subissent pas les manifestations, la Souillure faisant partie de leur nature intime. Pour les sorts et effets du type *détection de la Souillure* ou équivalent, on considère qu'une créature de l'Outremonde a une valeur de Souillure égale à la moitié de son Charisme. Les morts-vivants ajoutent +1, les Extérieurs +2. Par exemple, un squelette de l'Outremonde a une valeur de Souillure de 6 (la moitié de son Charisme +1), un dokufu a une valeur de 7 (la moitié de son Charisme) et un kyoso no oni a une valeur de 12 (la moitié de son Charisme +2).

Les adeptes du sang

Les adeptes du sang appartiennent à un culte fondé par le sorcier Iuchiban, le maho-tsukai le plus puissant et le plus craint de toute l'histoire du Rokugan. Le but ultime des adeptes est de porter sur le trône de Rokugan l'âme de leur maître Fu Leng qui survit, scellée vivante dans sa tombe ou, à défaut, d'y porter le plus puissant des leurs. Maintenant que le trône est vacant, les adeptes du sang redoublent d'efforts pour atteindre le but qu'ils se sont fixé il y a six cents ans de cela.

Cette société secrète s'attache à renverser l'ordre social et moral de l'empire. Ses membres n'ont aucune vénération pour la maho et n'ont pas le sentiment de servir les forces maléfiques de l'Outremonde. Pourtant, la maho occupe une place centrale dans leurs pratiques et de fait, ce ne sont que de simples pions entre les mains de l'Outremonde. Le culte rencontre un bon écho chez les paysans et les eta qui ne supportent ni leur condition ni le cloisonnement de la société rokugani qui les empêche de s'élever socialement. Faire partie des adeptes du sang leur donne un sentiment de puissance jusque-là inaccessible, la concrétisation de leur révolte contre tout ce que l'empire a de sacré.

Le culte compte environ 300 membres répartis sur toute l'étendue des terres du Lion, de la Grue et du Scorpion. Ils se regroupent dans des lieux très isolés, où ils auront peu de chances d'être découverts, ou dans les grandes villes, où ils peuvent se fondre dans la multitude. Le culte est organisé en cellules de 5 à 25 membres dirigés par le maho-tsukai le plus puissant ou au moins le plus charismatique du groupe. À l'exception d'un ou deux membres importants de la cellule, les adeptes du sang ne savent rien des autres groupes. Il arrive en de rares occasions que les chefs de cellules organisent des actions coordonnées avec les deux ou trois cellules qu'ils connaissent.

Les membres se réunissent pour lire les écrits de Iuchiban, pour exécuter des rituels maho destinés à accroître la puissance des participants et planifier des attaques contres une menace ou un ennemi. Si ces réunions ont comme dénominateur commun

de sanglants sacrifices, leur contenu comme leur ambiance peuvent varier largement.

Les membres de la secte sont des gens du peuple de niveau 1 ou 2 en moyenne. Les chefs sont souvent des paysans adepte/maho-tsukai de niveau 6 environ, bien que l'on puisse parfois trouver un shugenja/maho-tsukai déçu par le monde, adepte des thèses révolutionnaires prônées par les adeptes du sang.

La maho et la Souillure

Pratiquer la maho, la magie du sang, reste la méthode la plus courante pour être contaminé par la Souillure. Ce qui, dans la maho, attire les shugenja et les sorciers, c'est le moyen d'être plus puissant, c'est le moyen d'accéder à des sorts bien plus destructeurs que ce qu'ils pouvaient espérer.

Un shugenja, un adepte ou un sorcier qui étudie la maho pourra choisir un sort de la liste de sorts de maho-tsukai à la place d'un sort de sa liste normale s'il réussit un test de Connaissances (Outremonde) contre un DD de 15 + niveau du sort. Le sort est comptabilisé normalement dans les sorts connus par le personnage et s'il s'agit d'un shugenja, ce sort est considéré hors école de prédilection.

Utiliser les sorts de maho a un prix très lourd. Un personnage qui lance un sort de maho (un sort tiré de la liste de sorts de maho-tsukai) doit réussir un jet de Vigueur (DD : 10 + niveau du sort) sous peine de voir sa valeur de Souillure augmenter d'un point. Le jet doit être fait à chaque fois que le personnage lance un sort de la maho.

Si un shugenja ou un sorcier atteint une valeur de 4 en Souillure, il peut prétendre accéder à la classe de prestige de maho-tsukai (cf. ci-dessous) et ainsi augmenter largement sa puissance magique... au prix de son âme.

Classes de prestige et archétypes

La Souillure n'est pas qu'une force qui instille la démence et la corruption. Elle porte en elle la puissance de l'Outremonde et un personnage prêt à utiliser ce pouvoir atteindra les tréfonds de l'abyssale puissance où le précipitera la corruption. Deux classes de prestige sont réservées aux personnages marqués par la Souillure : le maho-bujin (guerrier souillé) et le maho-tsukai (adepte de la magie du sang).

Un personnage qui progresse assez loin dans une de ces deux classes devient lui-même une créature de l'Outremonde, sa transformation se manifestant par l'application de l'archétype de l'akutsukai (serviteur du mal). Un akutsukai qui donne suffisamment de preuves de sa foi à la cause du mal verra sa puissance encore augmenter, étape représentée par l'archétype d'akutenshi.

Le maho-bujin

Quand le niveau de Souillure d'un personnage dépasse les capacités de son corps et de son âme à pouvoir le contenir, il est possédé par les puissances maléfiques de l'Outremonde et devient une créature porteuse de la Souillure. Il ressent alors une besoin impérieux de se rendre dans l'Outremonde. Il marchera jusqu'à ce que ses pieds saignent, tuant quiconque lui barre le passage. Les plus chanceux finissent sous les lames d'une patrouille du Crabe ou déchiquetés par les créatures de l'Outremonde ; les autres parviennent au puits suppurant de Fu Leng où ils sont transformés en vivants serviteurs du mal.

La plupart des maho-bujin sont d'anciens guerriers du Crabe, des samurai ou des rôdeurs, mais la classe de prestige est ouverte à toutes les classes, tous les clans, toutes les races (sauf les hommes-rats). En général, les shugenja et autres utilisateurs de magie sont plus attirés par la classe de maho-tsukai.

On croise partout dans l'Outremonde des groupes de créatures commandées par un PNJ maho-bujin.

Dé de vie : d12

Conditions

Pour devenir maho-bujin, le personnage doit remplir les conditions suivantes.

Valeur de Souillure : la valeur de Souillure du personnage doit être au moins égale à 10.

Spécial : le personnage doit traverser l'Outremonde et se rendre au puits suppurant de Fu Leng.

Compétences de classe

Les compétences de classe des maho-bujin sont : Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Psychologie (Sag) et Saut (For). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *Manuel des Joueurs (MdJ)*.

Points de compétences par niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Armes et armures : les maho-bujin ne gagnent aucune maîtrise d'arme ou d'armure supplémentaire. Ils restent au niveau qu'ils avaient avant leur transformation.

Suppression de la Souillure : par nature, un maho-bujin baigne dans la Souillure. Mais cette présence ne se remarque pas au premier coup d'œil. Une fois qu'une victime atteint le statut de maho-bujin, la Souillure se manifeste mentalement par la folie, des crises de rage, des cauchemars et physiquement par des mutations internes. Qu'on ouvre en deux un maho-bujin, et l'on constatera les effets de la corruption. Son corps est rempli d'un pus sanguinolent, envahi d'excroissances bizarres, des membres lui poussent dans la cage thoracique. En dehors de ce recours extrême, il n'existe pas de moyen de repérer un maho-bujin sur sa simple apparence.

La valeur de Souillure d'un maho-bujin n'est pas appliqué comme malus à sa Constitution mais on en applique toujours la moitié à sa Sagesse.

La voie pourpre (Ext) : tout comme les moines, les maho-bujin ont des attaques supplémentaires à chaque round. Chaque attaque

Table 12-2 : Le maho-bujin

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Suppression de la Souillure, la voie pourpre, sous-type Outremonde.
2	+2	+3	+0	+0	
3	+3	+3	+1	+1	
4	+4	+4	+1	+1	Mise à mort
5	+5	+4	+1	+1	
6	+6	+5	+2	+2	
7	+7	+5	+2	+2	Déchaînement de corruption
8	+8	+6	+2	+2	
9	+9	+6	+3	+3	
10	+10	+7	+3	+3	Réduction des dégâts 10/ +1

TABLE 12-3 : LE MAHO-TSUKAI

Niveau	Bonus d'attaque de base	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+2	+0	+0	Suppression de la Souillure, La composante sang, Conversion de sort, Métamagie de la maho	3	–	–	–	–	–	–	–	–
2	+1	+3	+0	+0		4	–	–	–	–	–	–	–	–
3	+2	+3	+1	+1		5	3	–	–	–	–	–	–	–
4	+3	+4	+1	+1		6	4	–	–	–	–	–	–	–
5	+3	+4	+1	+1		6	5	3	–	–	–	–	–	–
6	+4	+5	+2	+2		6	6	4	–	–	–	–	–	–
7	+5	+5	+2	+2		6	6	5	3	–	–	–	–	–
8	+6	+6	+2	+2		6	6	6	4	–	–	–	–	–
9	+6	+6	+3	+3		6	6	6	5	3	–	–	–	–
10	+7	+7	+3	+3		6	6	6	6	4	–	–	–	–
11	+8	+7	+3	+3		6	6	6	6	5	3	–	–	–
12	+9	+8	+4	+4		6	6	6	6	6	4	–	–	–
13	+9	+8	+4	+4		6	6	6	6	6	5	3	–	–
14	+10	+9	+4	+4		6	6	6	6	6	6	4	–	–
15	+11	+9	+5	+5		6	6	6	6	6	6	5	3	–
16*	–	–	–	–		6	6	6	6	6	6	6	4	
17*	–	–	–	–		6	6	6	6	6	6	6	5	3
18*	–	–	–	–		6	6	6	6	6	6	6	6	4
19*	–	–	–	–		6	6	6	6	6	6	6	6	5
20*	–	–	–	–		6	6	6	6	6	6	6	6	6

* Un personnage ne peut pas dépasser le niveau 15 de maho-tsukai. Cependant par la conversion de sorts, il peut être capable de lancer des sorts comme s'il était de niveau supérieur à 15.

successive se fait avec un malus de -3 par rapport à la précédente. Ainsi, un maho-bujin avec un bonus d'attaque de +8, possède trois attaques par round, à +8, +5 et +2 au lieu de deux attaques normales à +8 et +3.

Sous-type d'Outremonde : les maho-bujin sont vulnérables aux mêmes attaques que les créatures de l'Outremonde. Même s'ils ont un moyen de réduire les dégâts qu'ils subissent, ils restent vulnérables au jade et l'obsidienne. Ils ne peuvent ni régénérer ni soigner naturellement les blessures infligées par ces armes. Les armes de cristal (cf. ch. 8) les affectent également.

Mise à mort (Sur) : quand un maho-bujin du 4e niveau au moins frappe le coup mortel qui abat une créature, il gagne temporairement +1d8 points de vie et +2 en Force. Si c'est un magicien qui utilise la maho, son niveau de lanceur de sorts augmente également de +1. L'effet dure (DV de la créature abattue x 10) minutes.

Déchaînement de corruption : un maho-bujin de niveau 7 ou plus ajoute la moitié de sa valeur de Souillure à ses jets d'attaque.

Réduction des dégâts : au 10e niveau, les maho-bujin bénéficient d'une réduction des dégâts. Ils ignorent les 10 premiers points de dégâts de toute attaque normale, sauf s'ils sont infligés par une arme +1 ou mieux, ou par une arme de jade, d'obsidienne ou de cristal.

TABLE 12-4 : NOMBRE DE SORTS DE MAHO-TSUKAI CONNUS

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3	3	1	–	–	–	–	–	–	–
4	4	2	–	–	–	–	–	–	–
5	4	2	1	–	–	–	–	–	–
6	5	3	2	–	–	–	–	–	–
7	5	3	2	1	–	–	–	–	–
8	5	4	3	2	–	–	–	–	–
9	5	4	3	2	1	–	–	–	–
10	5	5	4	3	2	–	–	–	–
11	5	5	4	3	2	1	–	–	–
12	5	5	5	4	3	2	–	–	–
13	5	5	5	4	3	2	1	–	–
14	5	5	5	5	4	3	2	–	–
15	5	5	5	5	4	3	2	1	–
16	5	5	5	5	5	4	3	2	–
17	5	5	5	5	5	4	3	2	1
18	5	5	5	5	5	5	4	3	2
19	5	5	5	5	5	5	4	3	2
20	5	5	5	5	5	5	5	4	3

LE MAHO-TSUKAI

La maho, la magie du sang, est sans doute l'instrument le plus efficace et le plus séduisant dont dispose le mal à Rokugan. Les adeptes de la maho, les maho-tsukai, servent les volontés de l'Outremonde aussi bien au sein de l'empire qu'à l'extérieur. Les chasseurs de sorciers Kuni, les inquisiteurs du Phénix et les magistrats du clan du Serpent, ayant dédié leur existence à l'éradication de la maho dans l'empire, sont parmi les plus exposés aux attraits de sa puissance. C'est en effet un pouvoir qui a beaucoup d'attraits car il offre une voie facile pour acquérir des pouvoirs magiques formidables. Jeunes shugenja frustrés de la lenteur de leurs progrès, vieux savants piaffant devant les limites atteintes par leur magie élémentaire, paysan pratiquant la sorcellerie de village, pour tous ceux-là la maho offre un moyen de surmonter les obstacles que la magie policée de Rokugan ne propose pas. Au prix de leur âme…

Les maho-tsukai viennent d'horizons très divers. On compte beaucoup de shugenja, parfois inexpérimentés, parfois plus avancés, qui sont tombés un jour, par hasard ou par choix, sur les secrets interdits de la maho au cours de leurs recherches. Il y a aussi des adeptes de classe paysanne qui ont été initiés par un adepte plus âgé. C'est le cas de la majorité des adeptes du sang qui, au sein des cellules, se transmettent les secrets de la maho de génération en génération. Un personnage ayant appris la maho sans entraînement magique préalable commence comme sorcier, puis il devient maho-tsukai quand il remplit les conditions.

On trouve des PNJ maho-tsukai un peu partout car ils sont extrêmement habiles à demeurer camouflés. En dépit de la récente croisade lancée par Kuni Utagu et d'autres chasseurs de sorciers, on trouve encore des maho-tsukai dans tous les clans. Ils maraudent autour des villages ou se cachent dans les écoles de shugenja auxquelles Utagu est moins susceptible de s'intéresser. Certains maho-tsukai opèrent depuis l'Outremonde.

C'est le cas de Iuchi Shahai dont les pouvoirs lui on valu le titre de « Sombre Fille de Fu Leng ».

Dés de vie : d8

Conditions

Pour devenir maho-tsukai, le personnage doit remplir les conditions suivantes.

Jet de Volonté de base : +4

Valeur de Souillure : la valeur du personnage doit être au moins égal à 4.

Spécial : le personnage doit traverser l'Outremonde et se rendre au puits suppurant de Fu Leng.

Compétences : Concentration : degré de maîtrise de 8, Connaissances (Outremonde) : degré de maîtrise de 4.

Sorts : être capable d'utiliser la magie divine ou profane.

Spécial : doit lire des textes de la maho, étudier auprès d'un maître maho-tsukai ou invoquer un esprit de l'Outremonde.

Compétences de classe

Les compétences de classe des maho-tsukai sont : Alchimie (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (Mystères), Connaissances (Outremonde) (Int), Discrétion (Dex), Scrutation (Int). Vous trouverez leur description au ch. 4 du *MdJ*.

Points de compétence par niveau : 2 + modificateur d'Int

Caractéristiques de la classe

Armes et armures : les maho-tsukai utilisent toutes les armes courantes. Ils n'ont pas de compétence dans les armures ou les boucliers. Toutes les armures interfèrent avec la gestuelle des sorts de maho et peuvent provoquer leur échec de celui-ci, s'ils ont une composante gestuelle.

Suppression de la Souillure : même si au cours de sa vie, le maho-tsukai a toutes les chances d'atteindre une valeur élevée de Souillure, cette présence ne se remarque pas au premier coup d'œil. Une fois qu'une victime atteint le statut de maho-tsukai, la Souillure se manifeste mentalement par la folie, des crises de rage, des cauchemars et physiquement par des mutations internes. Qu'on ouvre en deux un maho-tsukai, et l'on constatera les effets internes de la corruption. Son corps est rempli d'un pus sanguinolent, envahi d'excroissances bizarres, des membres lui poussent dans la cage thoracique. Si un maho-tsukai pénètre dans l'Outremonde, la Souillure se manifeste aussitôt extérieurement. En dehors de ces deux situations, il n'existe pas de moyen de repérer un maho-tsukai sur sa simple apparence.

La valeur de Souillure d'un maho-tsukai n'est pas appliqué comme malus à sa Constitution mais on en applique toujours la moitié à sa Sagesse.

Un maho-tsukai accumule les points de Souillure pour lancer ses sorts de la maho, de la même manière que le font shugenja et sorciers (cf. plus haut). Tous les sorts lancés par un maho-tsukai sont considérés comme étant de la maho.

Sorts : les maho-tsukai lancent leurs sorts comme les ensorceleurs mais plutôt que d'utiliser une caractéristique pour lancer leurs sorts, ils utilisent leur valeur de Souillure à la place. Pour pouvoir lancer un sort, un maho-tsukai doit avoir une valeur de Souillure au moins égale au niveau du sort. Les sorts supplémentaires des maho-tsukai sont calculés sur la base de leur valeur de Souillure +10.

Utiliser le sang d'un autre

Utiliser le sang d'une autre personne comme composante ou focaliseur de sort augmente d'un round le temps d'incantation. Le donneur peut être volontaire ou forcé, et les dégâts (en points de vie ou en points de Constitution temporaires) sont le double de ce qu'il seraient s'il s'agissait du sang du lanceur de sorts.

Leurs jets de sauvegarde contre les sorts de la maho ont un DD de 10+ niveau du sort + valeur de Souillure du maho-tsukai. Vous trouverez plus bas la liste de sorts du maho-tsukai.

Un maho-tsukai ne peut lancer qu'un nombre limité de sorts de chaque niveau par jour, mais il n'a pas à préparer ses sorts. Le nombre de sorts qu'il peut lancer chaque jour augmente grâce à ses sorts supplémentaires calculés à partir de sa valeur de Souillure. La valeur de Souillure n'a pas d'effets sur le nombre de sorts connus du maho-tsukai.

La composante sang : les maho-tsukai doivent remplacer une composante matérielle ou un focaliseur par une goutte de sang. Ce sang peut être le leur ou celui d'une autre créature.

Si le maho-tsukai utilise son propre sang, faire la petite coupure nécessaire pour obtenir le sang est une action gratuite qui fait partie du lancement du sort. En dépit de la blessure, le maho-tsukai n'a pas de jet de Concentration à faire pour lancer son sort. Cette pratique inflige un point de dégâts à chaque lancement de sort.

Remplacer une composante matérielle de valeur par du sang demande encore plus de sang. Les dégâts subits par le maho-tsukai en fonction de la valeur de la composante se trouvent dans la table ci-dessous. Quand il utilise son sang pour remplacer une composante coûteuse, il doit réussir un jet de Concentration (DD 10 + niveau du sort + dégâts encaissés) pour réussir à lancer le sort.

Valeur de la composante (po)	Dégâts infligés
1-50	5
51-300	11
301-750	17
750 +	23

Conversion de sort : un maho-tsukai peut « échanger » des niveaux de sorts de son ancienne classe contre plus de puissance dans la maho. Chaque niveau de sort atteint dans son ancienne classe donne au personnage un niveau équivalent de maho-tsukai valable uniquement pour déterminer les sorts connus et le nombre de sorts par niveau du personnage. Les sorts appris précédemment comme shugenja ou comme sorcier sont comptabilisés dans les sorts connus mais le maho-tsukai les lance comme s'il s'agissait de sorts de la maho en utilisant le sang comme composante. Au cours de leur progression, les maho-tsukai ne gagnent pas de nouveaux tours de magie ou sorts de niveau 0. Quand un maho-tsukai gagne un niveau, il peut apprendre de nouveaux sorts venant de son ancienne liste ou de celle de maho-tsukai. Quel que soit le sort, il sera considéré comme de la maho.

Par exemple, un sorcier devient maho-tsukai lorsqu'il atteint le 6e niveau. En tant que sorcier, il connaissait six sorts de niveau zéro, quatre de niveau un et deux du deuxième niveau. En tant que maho-tsukai, il convertit tous ses sorts à la maho et peut maintenant lancer des sorts comme un sixième niveau de maho-tsukai. Il apprend donc un sort premier niveau, un sort de deuxième niveau et deux de troisième niveau supplémentaires. Il connaît toujours six tours de magie et pourra lancer six sorts de niveau zéro jusqu'à la fin de ses jours.

Métamagie de la maho : une fois appris, un don de métamagie demande beaucoup de sang pour être utilisé. En se saignant, le maho-tsukai peut augmenter la puissance de ses sorts sans utiliser la place d'un sort de plus haut niveau. Cela coûte temporairement un nombre de points de Constitution égal au niveau du sort affecté par la métamagie. Ainsi, pour lancer *baiser du vampire* auquel est appliqué un don d'Extension d'effets, cela coûte 5 points de Constitution (sort niveau 3 + 2 niveaux pour l'extension d'effets). Le maho-tsukai ne peut pas augmenter la puissance d'un sort au-delà du niveau de sort maximum qu'il peut lancer. Ainsi, pour pouvoir lancer *baiser du vampire* avec deux niveaux de bonus gagnés grâce à l'extension d'effet, il faut qu'il soit au moins niveau 9.

Montée de niveau : le pouvoir de la maho est alléchant. Quand un personnage y a goûté, il est difficile d'y résister. Quand un maho-tsukai souhaite monter de niveau dans une autre classe, il doit faire un jet de Volonté avec un DD de 10 plus sa valeur de Souillure. S'il rate le jet, c'est son niveau de maho-tsukai qu'il aug-

mente. Si le jet est réussi, il peut augmenter le niveau de son autre classe. Ce jet doit être fait à chaque passage de niveau.

LISTE DES SORTS DE MAHO-TSUKAI

Beaucoup des sorts de cette liste figure déjà dans les autres listes de ce supplément. Vous trouverez la description de ceux distingués par un astérisque (*) au ch. 7 et celle distingués par le symbole † dans ce chapitre.

SORTS DE MAHO-TSUKAI DU 1ER NIVEAU

Anathème. Inflige un malus de -2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, entre autres choses.
Blessure légère. Inflige 1d8 pts de dégâts, +1/niv. (max. +5).
Contact glacial. 1 attaque/niv. ; 1d6 pts de dégâts, perte de 1 pt de Force possible.
Convocation de monstres I†. Appelle un Extérieur luttant pour le PJ.
Détection des morts-vivants. Révèle les morts-vivants à moins de 20 m.
Frayeur. La cible s'enfuit pendant 1d4 rds.
Imprécation. Tous les adversaires subissent -1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
Invisibilité pour les morts-vivants. Les morts-vivants ne voient pas les sujets (un/niv.).
Lumière spectrale*. Crée une lueur verte fantomatique qui provoque la terreur.
Malédiction de l'eau. Crée de l'eau maudite.
Perception de la mort. Révèle l'état de santé des créatures à 10 m à la ronde.
Rayon affaiblissant. La cible perd 1d6 pts de For, +1/2 niv.
Venin du cobra*. Permet de cracher du venin dans un cône de 3 m ; perte de 1d3 pts de Con.

SORTS DE MAHO-TSUKAI DU 2E NIVEAU

Baiser de la goule. Paralyse la cible et lui fait dégager une odeur répugnante (malus de –2 à proximité).
Blessure modérée. Inflige 2d8 pts de dégâts, +1/niv. (max. +10).
Convocation de monstres II†. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
Défiguration*. Le visage de la cible devient effrayant ; ceux qui le voient peuvent être secoués.
Effroi. Effraie les créatures ayant moins de 6 DV (5 m de rayon).
Fou rire de Tasha. La cible perd ses actions pendant 1d3 rds.
Mise à mort. Achève une créature mourante ; le PJ gagne temporairement 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau.
Main spectrale. Main désincarnée portant des attaques de contact.
Nuée grouillante. Convoque une nuée de créatures belliqueuses.
Préservation des morts. Préserve un cadavre.
Profanation. Rend les morts-vivants plus forts au sein d'une zone donnée.
Ténèbres. Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.
Venin du crapaud*. Contact empoisonné infligeant une perte de 1d6 pts de Con, puis les mêmes dégâts 1 mn après.

SORTS DE MAHO-TSUKAI DU 3E NIVEAU

Animation des morts. Crée squelettes et zombis morts-vivants.
Baiser du vampire. 1d6 pts de dégâts/2 niv., récupérés sous forme de pv par le PJ.
Blessure grave. Inflige 3d8 pts de dégâts, +1/niv. (max. +15).
Communication avec les morts. Un cadavre répond à une question/deux niv.
Contagion. Infecte la cible.
Convocation de monstres III†. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
Empoisonnement. Le sujet perd 1d10 pts de Con, idem 1 mn plus tard.
Faiblesse mentale*. La cible subit un malus de -4 aux jets de Volonté.
Immobilisation de morts-vivants. Stoppe les morts-vivants pendant 1 rd/niv.
Malédiction. -6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence, ou 50 % de chances de perdre chaque action.
Protection contre l'énergie négative. Empêche les pertes de niveau.
Terreur. Les sujets fuient pendant un rd/niv.

SORTS DE MAHO-TSUKAI DU 4E NIVEAU

Arrache-cœur*. Tue 1d4 créatures vivantes ayant moins de 2 DV.
Assassin imaginaire. Illusion tuant la cible ou lui infligeant 3d6 pts de dégâts.
Blessure critique. Inflige 4d8 pts de dégâts, +1/niv. (max. +20).
Brouillard dense. Réduit la visibilité et gêne les déplacements.
Contrat. Force un Extérieur à accomplir une tâche pour le PJ.
Convocation de monstre IV†. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
Eau empoisonnée*. Transforme une quantité d'eau en poison d'ingestion.
Énergie négative. La cible « gagne » 1d4 niv. d'énergie négative.
Épuisement*. Fatigue la créature touchée.
Métamorphose. Le PJ change de forme.
Métamorphose provoquée. Change la forme du sujet.
Mur d'ossements*. Fait apparaître un mur d'ossements qui peut être modelé.
Nuée de la Souillure†. Blesse et indispose les créatures qui ne sont pas affectées par la Souillure.
Œil du mage. Œil invisible avançant de 10 m/rd.
Supplice*. Une douleur insurmontable fait subir à la cible un malus de -4 à ses jets d'attaque, de compétence et de caractéristique.
Ténèbres vivantes*. Un nuage d'une noirceur absolue se déplace sur les ordres du lanceur de sorts.
Tentacules noirs d'Evard. 1d4 tentacules, +1/niv., attaquent les créatures au hasard dans un rayon de 5 m.
Vermine géante. Transforme les insectes en vermine géante.

SORTS DE MAHO-TSUKAI DU 5E NIVEAU

Brume mortelle. Tue les créatures de 3 DV ou moins; celles de 4–6 DV meurent en cas de jet de sauvegarde raté.
Cauchemar. Envoie des visions causant fatigue et perte de 10 pv.
Cercle de douleur. Inflige 1d8 pts de dégâts, +1/niv., à 6 m à la ronde.
Contact avec les plans. Permet d'interroger une entité extraplanaire.
Convocation de monstres V†. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
Exécution. Attaque de contact tuant la cible.
Fléau d'insectes. Nuée d'insectes réduisant la visibilité, infligeant des dégâts et faisant fuir les créatures faibles.
Possession. Permet de s'emparer du corps d'un autre.
Pourriture végétale*. Fait pourrir les créatures végétales et les objets en bois, ce qui les rend inutilisable.
Trait de sang*. Crée quatre projectiles de sang infligeant 2d8 pts de dégâts chacun.

SORTS DE MAHO-TSUKAI DU 6E NIVEAU

Barrière de lames. Lames infligeant 1d6 pts de dégâts/niv.
Cercle de mort. Tue 1d4 DV de créatures/niv.
Champ de force. Nul ne peut approcher du PJ.
Contrat intermédiaire. Force un Extérieur à accomplir une tâche.
Convocation de monstres VI†. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
Création de mort-vivant. Goule, ombre, blême, nécrophage ou âme-en-peine.
Interdiction. Zone interdite aux créatures d'un autre alignement.
Mauvais œil. Cible affectée par *charme*, *terreur*, *fièvre* ou *sommeil*.
Mise à mal. La cible perd tous ses pv sauf 1d4.

SORTS DE MAHO-TSUKAI DU 7E NIVEAU

Aliénation mentale. La cible souffre en permanence de *confusion*.
Blasphème. Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non mauvaises.

Brume acide. Brouillard infligeant des dégâts (acide).
Contrôle des morts-vivants. Les morts-vivants n'attaquent pas le PJ.
Convocation de monstres VII†. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
Dépérissement*. Attaque de contact faisant perdre 1 pt de For et de Con/deux niv.
Destruction. Tue la cible et détruit son corps.
Doigt de mort. Tue la cible.
Épée de malchance*. Fait apparaître une épée d'énergie qui attaque les adversaires et leur fait subir un malus à leurs jets de sauvegarde à venir.
Mort rampante. Nuée d'insectes tuant tout sur leur passage.
Simulacre. Crée un double partiellement réel du sujet.



Sorts de maho-tsukai du 8e niveau

Aversion. Objet ou lieu repoussant certaines créatures.
Clone. Double s'éveillant à la mort de l'original.
Contrat suprême. Force un Extérieur à accomplir une tâche.
Convocation de monstre VIII†. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
Création de mort-vivant dominant. Momie, spectre, vampire ou fantôme.
Métamorphose universelle. Transforme n'importe quoi en n'importe quoi d'autre.
Séquestration. Emprisonne la cible dans une gemme.
Symbole. Rune magique à effets variés.

Sorts de maho-tsukai du 9e niveau

Absorption d'énergie. La « cible » gagne 2d4 niv. d'énergie négative.
Aura de la Souillure†. Bonus de +4 à la CA et aux jets de sauvegarde et RM 25 contre les sorts bons.
Capture d'âme. Retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa résurrection.
Convocation de monstres IX†. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
Ennemi subconscient. Comme *assassin imaginaire*, mais à 10 m à la ronde.
Implosion. Tue une créature par round.
Mot de pouvoir mortel. Tue un adversaire puissant ou plusieurs faibles.
Plainte d'outre-tombe. Tue une créature par niveau.

Description des sorts de maho-tsukai

Vous trouverez ci-dessous la description de deux nouveaux sorts, ainsi que des développements sur les sorts de *convocation de monstres* qui, pour les maho-tsukai, fonctionnent différemment des autres lanceurs de sorts.

Aura de la Souillure

Abjuration (Mal)
Niveau : maho 9
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : une action
Portée : 6m
Cibles : une créature par niveau dans une zone de 6m de rayon centrée sur le lanceur.
Durée : 1 round/niveau (T)
Jets de résistance : cf. description
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les bénéficiaires sont entourés de ténèbres maléfiques qui les protègent des attaques et des sorts lancés par des créatures non souillées. De plus, ces créatures sont infectées par la Souillure quand elles frappent. Cette abjuration a quatre effets :

- les créatures protégées gagnent un bonus de +4 à la CA et aux jets de sauvegarde. Contrairement à *protection contre le Bien* qui ne protège que des créatures bonnes, les bonus sont appliqués à toutes les attaques portées par tous les types de créatures.
- les créatures protégées gagnent une RM 25 contre les sorts bons et les sorts lancés par des créatures qui ne sont pas souillées ou qui n'ont pas le sous-type Outremonde.
- cette abjuration protège contre la possession et les influences mentales comme le *protection contre le Bien.*
- si une créature non souillée réussit à toucher en mêlée une créature protégée par ce sort, elle doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'avoir une valeur de Souillure de 1d3 point(s).

Focaliseur : un fragment provenant du corps d'un oni (griffe, dent, os…).

Convocation de monstres

les différents sorts de ce type fonctionnent comme indiqué dans le *Manuel des Joueurs.* La différence tient à ce que la liste des monstres pouvant être convoqués par un maho-tsukai est limitée et bien spécifique. Pour l'essentiel, les maho-tsukai peuvent convoquer les kansen, élémentaires corrompus de l'Outremonde. Il s'agit d'élémentaires normaux avec l'archétype fiélon et le sous-type Outremonde.

Comme indiqué au ch. 9, un garegosu no bakemono est une pieuvre géante fiélon avec le sous-type Outremonde et la même capacité d'ingestion de cadavre que le barguest. Tout comme les autres pieuvres géantes, il peut se déplacer sur terre.

Niveau de sort	Monstre convoqué
1er	Rat sanguinaire, fiélon
2e	Pieuvre, fiélon
3e	Kansen de taille P (élémentaire fiélon, tout type)
4e	Vargouille
5e	Kansen de taille M (élémentaire, fiélon, tout type)
6e	Kansen de taille G (élémentaire, fiélon, tout type)
7e	Garegosu no bakemono (pieuvre, géante, fiélon)
8e	Kansen noble (élémentaire, fiélon, tout type)
9e	Seigneur kansen (élémentaire, fiélon, tout type)

Nuée de la Souillure

Évocation (mauvais)
Niveau : maho 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : une action
Portée : moyenne (30m + 3m/niveau)
Zone d'effet : zone de 6 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de conjurer la puissance brute de la Souillure pour frapper les ennemis du maho-tsukai. La Souillure se matérialise sous la forme d'un nuage lourd et glacial de ténèbres visqueuses. Les nezumi, les naga de la forêt Shinomen et les créatures ayant le sous-type Outremonde ne sont pas affectées par ce sort. De même, quiconque possède une valeur de Souillure subit des effets réduits.

Le sort inflige 1d8 point(s) de dégâts pour deux niveaux du lanceur (5d8 au maximum) aux créatures qui ne portent pas la Souillure et leur donne la nausée pendant 1d4 round(s). La nausée inflige un malus de -2 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, de compétence et de caractéristiques. Un jet de Vigueur réussi annule l'effet nauséeux et réduit les dégâts de moitié. Les malades doivent réussir un second jet de Vigueur sous peine d'avoir une valeur de Souillure de 1d3 point(s).

Les créatures ayant une valeur de Souillure ne subissent que des demi-dégâts et n'ont pas de nausées. Avec un jet de Vigueur réussi, les dégâts sont encore réduits de moitié. En revanche, ces mêmes créatures augmentent automatiquement leur valeur de Souillure d'un point, quel que soit le résultat du jet.

Convoquer les oni

Les sorts *contrat, contrat intermédiaire* et *contrat suprême* permettent aux maho-tsukai de convoquer un oni de Gakido depuis le plan Matériel. Pour y parvenir, le maho-tsukai doit faire un marché avec l'oni convoqué. Le contrat comprend systématiquement l'obligation pour le maho-tsukai de donner à l'oni le nom d'une personne vivante. Ce nom est la condition indispensable à la matérialisation de l'oni. La personne dont le nom est utilisé doit être présente lors de la convocation. Partager le même nom crée un lien très fort entre l'oni et la personne dont il porte le nom. L'apparence de l'oni reflète d'ailleurs la nature de celui dont il porte le nom et il finit toujours par tenter de prendre le contrôle de la personne à laquelle il est lié. Si celui qui nomme n'est pas celui qui lance le sort, c'est au premier qu'il appartient de conclure le marché avec l'oni et de lui imposer sa volonté. Chaque fois que celui qui nomme affronte la volonté de l'oni (jet opposé de Charisme), sa valeur de Souillure augmente de +1. S'il fait 1 à un jet de Volonté, l'oni est libéré et tente de le tuer. Si celui dont il porte le nom meurt, la forme corporelle de l'oni devient permanente et il est libre d'errer dans l'Outremonde. S'il ne s'y trouve pas déjà, il cherchera à s'y rendre par tous les moyens en semant la mort et la destruction sur son chemin. Il suffit d'évoquer les noms de Akuma, Kyoso, Shikibu et Tsuburu pour que l'on se souvienne combien il est dangereux de convoquer un oni (cf. au ch. 9 les développements consacrés aux oni de l'Outremonde).

Akutsukai

Un akutsukai (serviteur du mal) est un humain qui a été transformé en une créature maléfique proche des oni. La plupart des akutsukai sont à l'origine des maho-bujin ou maho-tsukai, mais il arrive, rarement, que les maîtres de l'Outremonde aillent recruter des personnages non souillés pour en faire des akutsukai.

Créer un akutsukai

L'archétype « akutsukai » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde (que l'on appellera « la créature »). Son type devient alors : « Mort-vivant (Outremonde) ». La créature continue d'utiliser ses caractéristiques et capacités habituelles et gagne des attaques et qualités spéciales.

Tous les akutsukai ont les caractéristiques suivantes :

Souillure : un akutsukai n'a plus de valeur de Souillure. Pour ce qui est de pratiquer la maho ou pour les capacités spéciales, on considère qu'un akutsukai a une valeur de Souillure égale à la moitié de son Charisme +1.

Guérison accélérée (Ext) : Les akutsukai récupèrent trois points de vie par round. Comme toutes les créatures de l'Outremonde, ils ne peuvent pas soigner les dégâts infligés par les armes en jade, en cristal ou en obsidienne.

Mort-vivant : immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristiques et la mort par dégâts excessif.

Un akutsukai possède également 1d4+1 capacités spéciales à choisir dans la liste suivante :

Ailes : une paire d'ailes membraneuses semblables à celles des chauve-souris lui permet de voler à 4 fois sa vitesse de déplacement de base. Sa manœuvrabilité est médiocre.

Armure chitineuse : la peau de l'akutsukai durcit et se transforme en plaques chitineuses qui lui donnent 5 points supplémentaires d'armure naturelle.

Aura de peur (Sur) : il émane de l'akutsukai une aura permanente de terreur et de mal. Les créatures situées dans un rayon de 10 m de l'akutsukai doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 niveau de l'akutsukai + son modificateur de Charisme) pour ne pas être secouées. Une créature secouée subit un malus de moral de -2 à ses jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde.

Bras surnuméraires : l'akutsukai peut avoir jusqu'à huit bras. Il gagne gratuitement le don Attaques multiples. Si sa Dextérité est supérieure à 15, il gagne également gratuitement le don Multidextrie.

Contrôle de la Souillure (Sur) : l'akutsukai peut, comme un prêtre contrôle ou repousse, les morts-vivants repousser ou contrôler les créatures souillées, y compris les bakemono, les ogres de l'Outremonde, les morts-vivants de l'Outremonde et les oni. L'akutsukai utilise sa valeur de Souillure à la place de son modificateur de Charisme pour le jet. Le maximum de DV affectés est calculé à partir de son niveau. Les dégâts sont calculés à partir de son niveau et de sa valeur de Souillure. Les créatures souillées affectées sont intimidées et se recroquevillent, sauf si elles possèdent un nombre de dés de vie égal à la moitié du niveau de l'akutsukai. Dans ce cas, elles obéissent à ses ordres.

Les humains ayant une valeur de Souillure sont aussi sensibles à ce pouvoir. Cependant, si la valeur de Souillure d'une cible de ce type est plus basse que tous ses autres modificateurs de caractéristiques, il gagne un bonus de +4 pour résister. On considère en fait qu'il a +4 niveaux pour résister à l'akutsukai. Si sa valeur de Souillure n'est ni son modificateur le plus élevé ou le plus bas, le bonus n'est que de +2.

Détection de la pureté : en réussissant un jet de Détection, un akutsukai peut sentir la présente d'humains non souillés dans une vaste zone. Le DD dépend de la distance :

Distance	DD	Distance	DD
jusqu'à 800 m	10	3 km à 4,5 km	35
800 m à 1,5 km	15	4,5 km à 6 km	45
1,5 km à 2,25 km	20	6 km à 8 km	55
2,25 km à 3 km	25		

Frère des ombres (Ext) : la peau de l'akutsukai se pigmente de taches noires qui lui donnent +10 aux jets de Discrétion dans le noir ou les zones d'ombre.

Griffes : l'akutsukai possède de longues griffes avec lesquelles il peut attaquer deux fois par round. Un akutsukai de taille P inflige 1d3 point(s) de dégâts, de taille M, 1d4 par attaque et de taille G, 1d6.

Maho : les anciens maho-bujin gagnent la capacité de lancer les sorts équivalente à celle d'un maho-tsukai de même niveau. Les anciens maho-tsukai gagnent les mêmes compétences et capacités qu'un maho-bujin de même niveau (jusqu'au niveau 10 maximum).

Queue : l'akutsukai a une grosse queue de lézard utilisable comme arme naturelle. Il peut l'utiliser pour frapper en attaque principale, ce sera alors sa seule attaque (il bénéficie de la totalité de son bonus d'attaque de base) ou en attaque secondaire (il utilise alors son bonus d'attaque de base à -5). La queue d'un akutsukai de taille P inflige 1d4 points de dégâts, celle d'un akutsukai de taille M, 1d6, et celle d'un akutsukai de taille G, 1d8.

Réduction des dégâts (Ext) : un akutsukai bénéficie de la réduction des dégâts suivant la table suivante :

Niveau	Réduction des dégâts
1 à 3	5/+1
4 à 7	10/+1
8 à 11	20/+2
12 et +	30/+3

Yeux de l'enfer (Ext) : les tissus oculaires de l'akutsukai brûlent et disparaissent, laissant deux orbites vides qui brillent d'une lueur verte, rouge, jaune, blanche ou bleue. L'akutsukai gagne une vision dans le noir jusqu'à 40 m et est immunisé contre toute forme d'aveuglement.

Facteur de puissance : jusqu'au niveau 3, comme la créature d'origine ; du niveau 4 à 7 comme la créature d'origine +1 ; au-delà, comme la créature d'origine +2.

Akutenshi

Commandants les akutsukai, maîtres des oni, généraux des armées de l'Outremonde, les akutenshi sont les plus redoutés des serviteurs humains de l'Outremonde.

Créer un akutenshi

« Akutenshi » est un archétype qui ne peut être donné qu'à un akutsukai. Tous les akutenshi ont les caractéristiques suivantes, en plus de celles décrites pour les akutsukai :

Dissimulation de la Souillure (Ext) : les chasseurs de sorciers Kuni ou tout autre personnage ayant la capacité de détecter le Souillure doit réussir un jet de Connaissances (Outremonde) avec une difficulté de 10 + la moitié du niveau de l'akutenshi + sa valeur de Souillure pour réussir à percevoir la présence de la Souillure chez un akutenshi.

Transformation **(Mag) :** les akutenshi peuvent prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde, comme s'ils utilisaient le sort *modification d'apparence.*

Un akutenshi possède également toutes les capacités qu'il souhaite choisies dans la liste suivante :

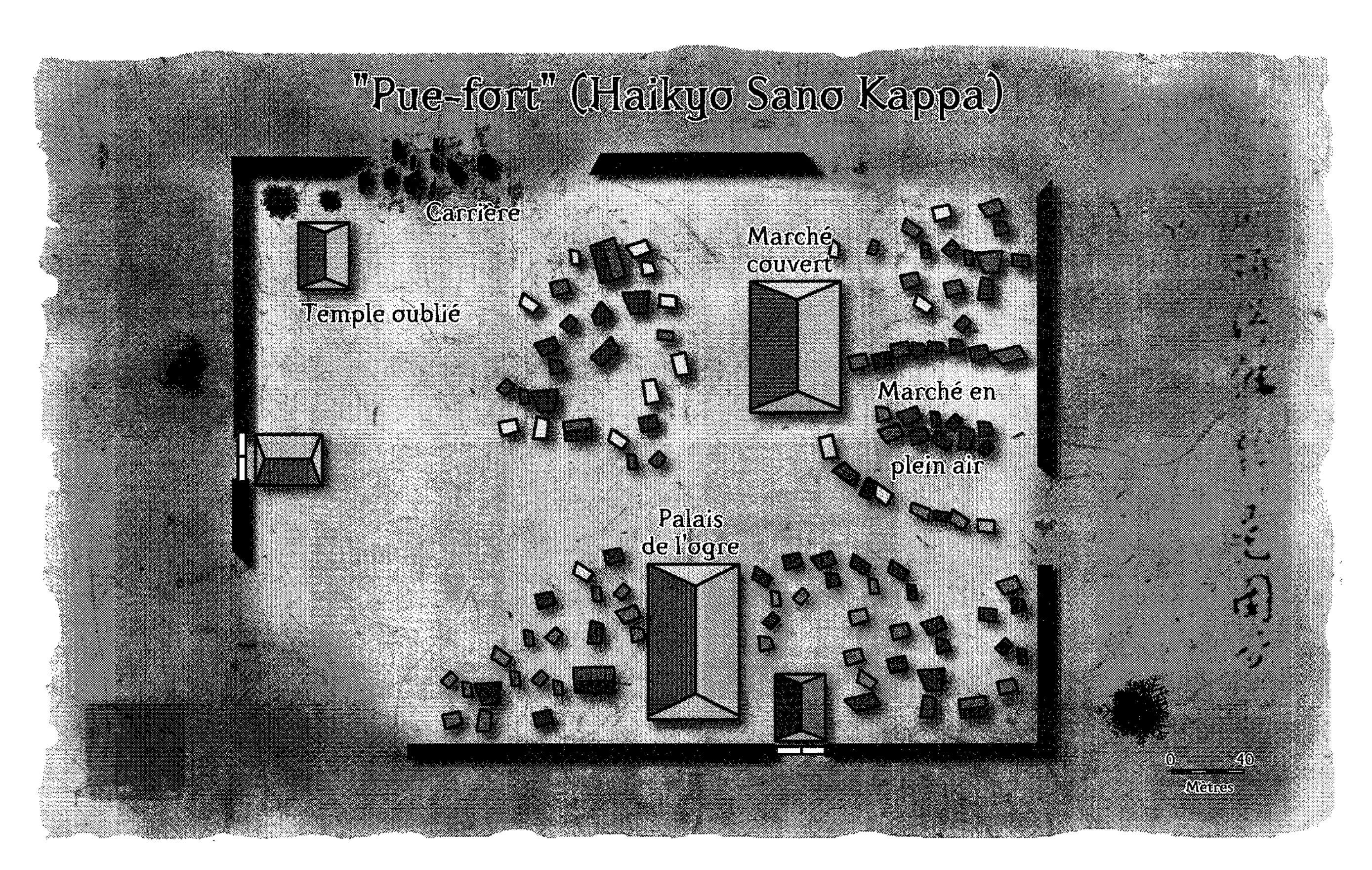
Blocage du ki (Sur) : l'akutenshi peut, à volonté, interrompre le flot de *ki* qui anime une créature qu'il touche. La victime doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 DV de l'akutenshi + son modificateur de Sagesse). Si elle rate son jet, elle est contrainte d'utiliser son plus mauvais modificateur de caractéristique pour tous ses jets, y compris ses jets d'attaque au contact ou à distance, de dégâts, de compétence et de sauvegarde. Cette interruption du flot de ki dure un round par niveau de l'akutenshi.

Changement de forme **(Mag) :** si tous les akutenshi peuvent changer leur apparence, certains peuvent aussi adopter la forme de leur choix, comme avec le sort du même nom.

Damnation incarnée (Sur) : une fois par heure, l'akutenshi peut prendre une forme incorporelle pour une durée d'un round. Il prend alors l'aspect d'une silhouette de ténèbres absolues parsemées d'étoiles. Toute créature vivante présente dans un rayon de 20 m qui voit l'akutenshi doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 DV de l'akutenshi + son modificateur de Charisme) sous peine de subir une perte permanente de 1d4 point(s) de Force, 1d4 points de Dextérité et 1d4 points de Constitution. La victime voit ses cheveux devenir instantanément blancs (si bien sûr elle en a). Une créature ayant réussi son jet est protégée pour la journée de cette attaque portée par le même akutenshi.



Akutsukai



Détection de pensées **(Mag)** : l'akutenshi peut utiliser à volonté cette capacité semblable au sort du même nom.

Invisibilité **(Mag)** : L'akutenshi peut devenir invisible à volonté ; fonctionne comme le sort du même nom.

Souffle de la Souillure (Sur) : l'akutenshi peut souffler un nuage de pure Souillure ayant la forme d'un cône de 5 m. Les créatures prises dans le cône doivent réussir un jet de Réflexes (DD 10 + 1/2 DV de l'akutenshi + son modificateur de Constitution) ou augmenter leur valeur de Souillure de 1d4 point(s). Un jet réussi réduit de moitié le nombre de points de Souillure acquis (un point au minimum).

Vol (Sur) : L'akutenshi peut voler à sa vitesse de déplacement de base avec une manœuvrabilité parfaite. Il se déplace comme s'il marchait dans les airs et peut se déplacer dans une position horizontale ou la tête en bas.

Vol d'âme (Sur) : quand un akutenshi tue un humanoïde, il peut prendre le temps, soit un round complet, de lui dérober son dernier souffle, détruisant ainsi sa force vitale. La victime ne peut être ramenée à la vie qu'une fois l'akutenshi mort.

Facteur de puissance : comme la créature de base (akutsukai) +1

Idées d'aventures

Près de Shiro Hiruma, un avant-poste du clan du Crabe isolé au milieu de l'Outremonde, on trouve un certain nombre de sites qui viennent briser la monotonie de cette région désolée, proche de la Grande muraille Kaiu. Haikyo sano Kappa, qui fut une puissante forteresse du Crabe, abrita plus tard une cité bakemono dont la population fut décimée par le clan du Crabe, qui il se rendit à Volturnum - et en revint. Puis les clans pansèrent leurs plaies avant de se jeter dans la guerre des esprits. Les bakemono rebâtirent eux aussi la cité, maintenant aux mains de bakemono très puissants et nouveaux venus dans la région. Il fut un temps où Haikyo sana Kappa était un endroit tranquille, où les shugenja Kuni venaient parfois faire affaire avec les bakemono. Aujourd'hui pas un humain ne pourrait espérer y survivre. Jusqu'à présent, les membres de la famille Kuni avaient gardé le secret de l'existence de la cité pour protéger leurs intérêts mais désormais, le clan du Crabe est au courant et Hida-o-Ushi espère bien la reprendre tout comme son clan avait récupéré Shiro Hiruma.

La tombe oubliée de Fu Leng se trouve non loin de l'endroit où la rivière de la lune noire disparaît. Cette structure de pierre trapue est apparue dans l'Outremonde après que Shinsei et les Sept Tonnerres eurent défait Fu Leng une première fois. Elle représentait ce qui restait de la puissance terrestre de la divinité déchue. Quand le ronin masqué et les sept nouveaux Tonnerres vainquirent Fu Leng, la tombe oubliée s'écroula. Toutes les créatures de l'Outremonde évitent toujours soigneusement cet amas de ruines.

Au beau milieu du marais méphitique où la rivière de la lune noire achève sa course, se trouve le puits suppurant de Fu Leng. Son cratère marque l'endroit où, tombant du Paradis Céleste il s'enfonça jusqu'à Gakido. La pulsation des ondes maléfiques qui émanent de ses profondeurs insondables est encore perceptible. La question de savoir si les soi-disant « seigneurs » oni ont surgi de cet endroit ou s'ils viennent d'ailleurs est toujours sans réponse.

Volturnum, l'endroit où les clans affrontèrent l'Ombre pour le contrôle de la port de l'oubli, est une très ancienne cité troll bâtie au cœur de l'Outremonde. La lumière de Dame Soleil et de Seigneur Lune purifia Volturnum. Des héros du passé, il en reste quelques-uns pour la préserver de la Souillure. Doji Kuwanan est le premier de ces héros et il demeurera immortel tant qu'il ne quittera pas l'enceinte de la ville. La cité est imposante et majestueuse, bien que rongée par un millénaire de corruption et elle laisse à penser que les trolls de l'Outremonde ont un passé plus glorieux que leur présent.

En ce qui concerne les personnages issus d'autres clans que celui Crabe, leur rencontre avec l'Outremonde a toutes les chances de se produire à l'intérieur même de l'empire. Oni, ogres, bakemono attaquent régulièrement la Grande muraille Kaiu, rôdent dans la forêt Shinomen et au-delà, ou utilisent des tunnels pour déboucher dans les montagnes du crépuscule, la muraille bordant l'océan ou même dans la chaîne du toit du monde. On a repéré des tsuno sur les terres du Lion. D'autres créatures de l'Outremonde comme les mamono, sorcières des marais et haino no oni se glissent dans les communautés humaines, leurs membres restant leurs proies préférées. Encore plus insidieuse est la menace des adeptes du sang et des maho-tsukai, ces humains qui trahissent l'empire pour servir l'Outremonde.

APPENDICE 1 : INDEX DES SORTS

Les nouveaux sorts décrits au ch. 7 sont distingués par un astérisque (*) ; les sorts maho décrits au ch. 12 sont distingués par un symbole (†).

absorption d'énergie ... maho 9
affûtage ... shu 3 (feu) wuj 3 (feu)
aide ... cha 2, Fortune 2
*aiguilles empoisonnées** ... wuj 4 (métal)
*aiguille spirituelle** ... wuj 6 (métal)
*ailes de feu** ... shu 3 (feu), wuj 3 (feu)
aliénation mentale ... maho 7
*allié spirituel** ... cha 4, Mânes 4
*allié spirituel intermédiaire** ... cha 6, Mânes 6
*allié spirituel suprême** ... cha 8, Mânes 8
amitié avec les animaux ... cha 1, shu 1 (eau)
anathème ... cha 1, maho 1, soh 1
*animation de l'eau** ... Rivières 2, wuj 2 (eau)
animation des morts ... Au-delà 3, maho 3, wuj 3
animation d'objet ... cha 6
*animation du bois** ... Bois 1, wuj 1 (bois)
*animation du feu** ... Brasier 3, wuj 3 (feu)
antidétection ... Duperie 3
annulation d'enchantement ... cha 5, Fortune 5
apaisement des animaux ... cha 1
apaisement des émotions ... cha 2
appel de la foudre ... shu 3 (feu)
arme magique ... Guerre 1, shu 1 (terre), soh 1, wuj 1 (métal)
arme magique supérieure ... shu 3 (terre), soh 3, wuj 3 (métal)
*arme prédestinée** ... cha 1, soh 1, Violence 1
arme spirituelle ... Guerre 2
*arrache-cœur** ... maho 4, wuj 4
arrêt du temps ... Duperie 9, wuj 9
assassin imaginaire ... maho 4
assistance divine ... cha 0, shu 0 (air)
attirance ... wuj 8
augure ... cha 2, Divination 2
*aura de jade** ... shu 9 (terre) - école Yogo
aura de la Souillure† ... maho 9
*aura de vulnérabilité** ... cha 1, soh 1
aura divine ... cha 8
aura infernale ... cha 8
aversion ... Défenseurs 9, maho 8, shu 9 (terre), wuj 8

baiser de la goule ... cha 2, maho 2
baiser du vampire ... maho 3
bannissement ... shu 6 (terre)
barrière de lames ... Guerre 6, maho 6, Métal 6
*barrière reptilienne** ... cha 4, Défenseurs 4
bâton sylvanien ... Bois 8
*bélier d'eau** ... Rivières 6, shu 6 (eau)
bénédiction ... Altruisme 1, cha 1, Mânes 1, shu 1 (eau), soh 1
bénédiction de l'eau ... cha 1
blasphème ... cha 7, maho 7
blessure critique ... cha 4, maho 4
blessure grave ... cha 3, maho 3
blessure légère ... cha 1, maho 1
blessure modérée ... cha 2, maho 2
blessure superficielle ... cha 0
*bo de l'eau** ... shu 2 (eau)
bois de fer ... Bois 7, wuj 6 (bois)
bouclier ... wuj 1
bouclier de feu ... shu 4 (feu), wuj 4 (feu)
bouclier de la foi ... cha 1, Défenseurs 1, shu 1 (terre), soh 1
bouclier de la Loi ... cha 8
bouclier entropique ... cha 1, Fortune 2
boule de feu ... shu 4 (feu) - école Tamori, wuj 3 (feu)
*boule de feu à retardement*shu 8 (feu) - école Agasha, wuj 7 (feu)
bourrasque ... shu 3 (air)
brouillard dense ... maho 4, wuj 4 (eau)
brume acide ... maho 7, Rivières 7
brume de dissimulation ... cha 1, Rivières 1, shu 1 (eau), wuj 1 (eau)
*brume de pureté ** ... chu 5 (eau) - école Iuchi
brume mortelle ... maho 5, shu 6 (air)

capture d'âme ... cha 9, maho 9, shu 9 (eau) - école Kitsu
cauchemar ... cha 5, maho 5, wuj 5
cécité/surdité ... cha 3
cercle de douleur ... cha 5, maho 5, Violence 5
*cercle de feu** ... shu 5 (feu)
cercle de guérison ... cha 5, Guérison 5, shu 5 (eau)
cercle de mort ... Guerre 6, maho 6, Métal 6
cercle magique contre la Loi ... cha 3, wuj 3
cercle de téléportation ... shu 9 (air), wuj 9
*cercle magique contre la Souillure** ... shu 3 (terre)
cercle magique contre le Chaos ... cha 3, soh 3, shu 3
cercle magique contre le Bien ... cha 3, wuj 3
cercle magique contre le Mal ... cha 3, wuj 3
champ de force ... cha 7, Défenseurs 7, maho 6, wuj 6
*changement d'alignement** ... Ancêtres 8, cha 8
changement d'apparence ... Duperie 1, shu 1 (air), wuj 1
changement de forme ... Héros 9, Nature 9, wuj 9
changement de plan ... cha 6
*char de nuage** ... wuj 8 (eau)
charme-monstre ... wuj 4
charme-personne ... wuj 1
châtiment divin ... cha 4
clairaudience/clairvoyance ... Connaissance 3, shu 3 (air)
clone ... maho 8
*colère ancestrale** ... Ancêtres 2, cha 2
*colère aveugle** ... shu 6 (feu)
colonne de feu ... Guerre 5, shu 5 (feu)
communication avec les animaux ... cha 1
communication avec les morts .. Ancêtres 3, cha 3, maho 3, wuj 6
communication avec les plantes ... Bois 3, cha 2
communion avec la nature ... shu 2 (tous)
*communion avec les esprits** ... cha 2, Mânes 2, Nature 2, shu 2 (eau) - école Kitsu, wuj 3
*communion avec les esprits dominants** ... cha 5, Divination 5, Mânes 5, Nature 5, shu 5 (eau) - école Kitsu, wuj 7
compréhension des langages ... wuj 1
*concentration accrue** ... wuj 5
*concentration suprême** ... wuj 8
cône de froid ... wuj 5 (eau)
confusion ... Duperie 4, shu 5 (feu), wuj 4
contact avec les plans ... maho 5
contact glacial ... maho 1
contagion ... cha 3, maho 3
contrat ... cha 4, maho 4
contrat intermédiaire ... maho 6
contrat suprême ... maho 8
contrôle de l'eau ... Rivières 4, shu 4 (eau), wuj 6 (eau)
contrôle des morts-vivants ... maho 7
contrôle des plantes ... Bois 4, wuj 4 (bois)
contrôle des vents ... cha 5, shu 5 (air)
contrôle du climat ... cha 7, Nature 7, shu 6 (eau), wuj 6
convocation d'alliés naturels I ... cha 1

forme d'arbre ... Bois 2
forme éthérée ... cha 5, wuj 7
fouet magique* ... wuj 2
foulard de décapitation* ... wuj 7 (métal)
foulard de fer* ... Métal 1, wuj 1 (métal)
foulard d'enchevêtrement* ... wuj 2 (métal)
fou rire de Tasha ... maho 2
fracassement ... Violence 2
frappe de jade* ... shu 4 (terre)
frayeur ... maho 1, shu 1 (feu)
fusion dans la pierre ... shu 3 (terre)

germes de feu ... Brasier 6, shu 5 (feu), wuj 5 (feu)
glissement de terrain ... Métal 7, shu 6 (terre), wuj 6 (terre)
globe d'invulnérabilité renforcée ... wuj 6
globe d'invulnérabilité partielle ... wuj 4
glyphe de garde ... shu 3 (tous)
glyphe de garde divin ... shu 6 (feu)
grâce féline ... shu 2 (feu), wuj 2 (feu)
grêle de pierre* ... Pierre 2, wuj 1 (terre)
guérison de la cécité/surdité ... cha 3, shu 3 (eau)
guérison des maladies ... cha 3, shu 3 (eau)
guérison suprême ... cha 6, Guérison 6, shu 6 (eau)
guérison suprême de groupe ... cha 8, Altruisme 8, Guérison 8, shu 8 (eau)
guerrier de terre cuite* ... wuj 3 (terre)

terrain hallucinatoire ... shu 4 (air)
hébétement ... shu 0 (air), wuj 0 (air)
homochromie* ... wuj 2
hypnose ... shu 1 (feu), wuj 1

identification ... Divination 1
illumination ... shu 0 (feu), wuj 0 (feu)
image accomplie ... shu 3 (air), wuj 3
image imparfaite ... shu 2 (air), wuj 2
image permanente ... shu 6 (air), wuj 6
image prédéterminée ... shu 5 (air), wuj 5
image programmée ... shu 7 (air), wuj 6
image silencieuse ... shu 1 (air), wuj 1
immobilisation de monstre ... wuj 5
immobilisation de morts-vivants ... maho 3
immobilisation de personne ... cha 2, shu 2 (terre), wuj 2
immunité contre les sorts ... cha 4, shu 4 (terre), soh 4
implosion ... maho 0, Violence 9
imprécation ... cha 1, maho 1, soh 1
interdiction ... maho 6
influence* ... cha 5
invisibilité ... Duperie 2, shu 2 (air), wuj 2
invisibilité de groupe ... shu 7 (air)
invisibilité pour les ennemis* ... cha 3
invisibilité pour les esprits* ... cha 2
invisibilité pour les morts-vivants ... cha 1, maho 1
invisibilité suprême ... shu 5 (air), wuj 4

jeûne magique* ... cha 4, soh 4

lame de feu ... shu 2 (feu)
lame fulgurante* ... wuj 2
lancer de précision* ... wuj 1
lecture de la magie ... cha 0, shu 0 (tous), wuj 0
le grand tertre ... shu 9 (eau) - école Iuchi
leurre ... Duperie 5
lévitation ... cha 3, shu 3 (air)
liberté de mouvement ... Fortune 4, soh 4
lien spirituel* ... wuj 4
lien spirituel intermédiaire* ... wuj 6
lien spirituel suprême* ... wuj 8
lien télépathique de Rary ... Altruisme 5
lion de terre cuite* ... wuj 5 (terre)
localisation de créature ... shu 4 (eau), wuj 4
localisation d'objet ... cha 3, shu 2 (eau), Voyage 2, wuj 3
localisation suprême ... cha 8, Connaissance 8, Divination 8, shu 8 (eau) - école Asahina
lueur féerique ... shu 1 (feu)
lueurs hypnotiques ... wuj 2
lumière ... shu 0 (feu), wuj 0
lumière brûlante ... shu 3 (feu)
lumière du jour ... shu 3 (feu)
lumières dansantes ... shu 0 (feu), wuj 0 (feu)
lumière spectrale* ... Au-delà 1, maho 1, wuj 1

mains brûlantes ... Brasier 1, shu 1 (feu)
main spectrale ... maho 2
malédiction ... cha 3, maho 3
malédiction de l'eau ... cha 1, maho 1
manipulation à distance ... shu 0 (terre), wuj 0
manteau du Chaos ... cha 8
marche dans les airs ... cha 4, shu 4 (air)
marche sur l'onde ... shu 3 (eau)
marteau du Chaos ... cha 4
mauvais œil ... maho 6
message ... wuj 1
messager aérien* ... wuj 5
messager animal ... cha 2, soh 2
métamorphose animale ... Nature 8
métal brûlant ... Métal 2, shu 2 (feu)
métamorphose ... cha 4, maho 4, wuj 4
métamorphose provoquée ... maho 4, wuj 4
métamorphose universelle ... Duperie 8, maho 8, wuj 8
miracle ... cha 9, Altruisme 9, Fortune 9
mirage ... shu 5 (air)
mise à mal ... cha 6, maho 6, Violence 6
mise à mort ... Au-delà 2, maho 4
modification d'apparence ... wuj 2
mort rampante ... maho 7
mot de pouvoir aveuglant ... Guerre 8, shu 8 (feu), wuj 8
mot de pouvoir étourdissant ... Guerre 7, wuj 7
mot de pouvoir mortel ... Guerre 9, maho 9, wuj 9
mur de fer ... Métal 5, shu 5 (terre), wuj 5 (métal)
mur de feu ... Brasier 4, shu 4 (feu), wuj 4 (feu)
mur de force ... wuj 5
mur de glace ... shu 5 (eau), wuj 4 (eau)
mur de pierre ... Pierre 5, shu 5 (terre), wuj 5 (terre)
mur de vent ... shu 3 (air)
mur d'ossements* ... Au-delà 4, maho 4, wuj 4
mur illusoire ... shu 4 (air)
mythes et légendes ... Ancêtres 7, Connaissance 7, Divination 7, shu 7 (air) - école Asahina

nage* ... wuj 2 (eau)
nappe de brouillard ... wuj 2 (eau)
neutralisation du poison ... cha 4, shu 4 (eau), soh 4
nuage incendiaire ... Brasier 8, shu 8 (feu), wuj 8 (feu)
nuage nauséabond ... wuj 3 (eau)
nuée de la Souillure ... maho 4
nuée d'élémentaires ... Pierre 9, Rivières 9, shu 9 (tous)
nuée de météores ... shu 9 (feu)
nuée grouillante ... maho 2

œil du mage ... maho 4
ombres complices* ... shu 2 (air)

onde tellurique* ... wuj 3 (terre)
orientation ... cha 6, Connaissance 6, shu 6 (air) - école Asahina, Voyage 6
ouverture/fermeture ... wuj 0

panoplie magique ... cha 3, Guerre 3
parole divine ... cha 7
parole du Chaos ... cha 7
passage dans l'éther ... cha 6, wuj 8
passage sans traces ... shu 1 (terre)
passe-muraille ... shu 5 (terre), wuj 5 (terre)
pattes d'araignée ... wuj 1
peau d'écorce ... shu 2 (terre)
peau de métal* ... wuj 5 (métal)
peau de pierre ... cha 6, Défenseurs 6, Héros 6, Pierre 6, shu 6 (terre), wuj 4 (terre)
peau d'épines* ... wuj 3 (bois)
pénitence ... Ancêtres 5, cha 5, shu 5 (eau)
perception de la mort ... cha 1, maho 1
perception des desseins* ... cha 2
périmètre d'immobilisation* ... wuj 6
permanence ... wuj 5
pétrification ... shu 6 (terre) - école Tamori, wuj 6 (terre)
piège à feu ... wuj 4 (feu)
pierre magique ... Pierre 1, shu 1 (terre)
pierres acérées ... Pierre 4, shu 4 (terre)
pierres commères ... shu 6 (terre)
plainte d'outre-tombe ... Au-delà 9, maho 9
pluie d'aiguilles* ... wuj 2 (métal)
portail ... cha 9, Mânes 9, wuj 9
porte de phase ... Voyage 8
possession ... maho 5
possession animale* ... cha 3, Nature 3
possession suprême* ... cha 5
pourriture végétale* ... maho 5, wuj 5 (bois)
prémonition ... Ancêtres 9, Connaissance 9, Divination 9, shu 9 (air) - écoles Asahina et Tamori
préservation des morts ... maho 2
prestidigitation ... wuj 0
prévoyance ... shu 6 (eau)
prière ... Altruisme 3, cha 3, shu 3 (terre), soh 3
porte dimensionnelle ... shu 5 (air), Voyage 4, wuj 4 (terre)
profanation ... maho 2
projectile magique ... wuj 1
projection astrale ... cha 9, Voyage 9, wuj 9
protection contre la Loi ... cha 1, wuj 1
protection contre la mort ... soh 4, shu 4 (terre), wuj 4
protection contre la Souillure* ... shu 1 (terre)
protection contre le Bien ... cha 1, wuj 1
protection contre le Chaos ... cha 1, soh 1, wuj 1
protection contre le Mal ... cha 1, wuj 1
protection contre l'énergie négative ... maho 3
protection contre les charmes* ... wuj 2
protection contre les énergies destructives ... cha 3, Héros 3, shu 3 (tous), soh 3, wuj 3 (tous)
protection contre les esprits* ... cha 2
protection contre les projectiles ... wuj 2 (métal)
protection contre les sorts ... shu 8 (terre)
protection d'autrui ... Altruisme 2, sohei 2
protection naturelle* ... Défenseurs 8, Fortune 8, wuj 8
puissance divine ... Guerre 4, Héros 4, soh 4
purification de nourriture et d'eau ... cha 0, shu 0 (eau)
pyrotechnie ... wuj 2 (feu)

quête ... Ancêtres 6, cha 6, wuj 6

ralentissement du poison ... cha 2, soh 2, wuj 2 (eau)
ramollissement de la terre et de la pierre ... shu 2 (terre) - école Tamori
rapidité ... shu 3 (air), wuj 3
rappel à la vie ... cha 5
rapport ... Altruisme 4
rayon affaiblissant ... maho 1
rayon de givre ... wuj 0 (eau)
rayon de soleil ... cha 7, shu 7 (feu)
récupération* ... cha 4, soh 4
refuge ... Altruisme 7, cha 7
regain d'assurance ... shu 1 (eau)
regard de braise* ... wuj 1 (feu)
régénération ... cha 7, Guérison 7, shu 7 (eau)
réincarnation ... cha 4
rejet de la Loi ... cha 5, Défenseurs 3
rejet de la Souillure* ... shu 5 (terre)
rejet du Bien ... cha 5, Défenseurs 3
rejet du Chaos ... cha 5, Défenseurs 3, soh 4
rejet du Mal ... cha 5, Défenseurs 3
rejet élémentaire* ... Nature 4, wuj 1 (tous)
renvoi ... cha 4, shu 4 (terre), wuj 4
renvoi des sorts ... Fortune 7, shu 7 (terre)
réparation ... cha 0, shu 0 (terre), wuj 0
réparation intégrale ... shu 2 (terre)
repérage ... shu 0 (air)
repli expéditif ... shu 1 (air), Voyage 1
résistance à la magie ... shu 5 (terre)
résistance aux énergies destructives ... shu 2 (tous), soh 2, wuj 2 (tous)
respiration aquatique ... Rivières 3, shu 3 (eau), wuj 3 (eau)
restauration ... cha 4, shu 4 (eau), soh 4
restauration partielle ... cha 2, shu 2 (eau), soh 2
restauration suprême ... cha 7, shu 7 (eau)
résurrection ... cha 7, shu 7 (eau)
résurrection suprême ... cha 9, Guérison 9, shu 9 (eau)
révélation des métamorphes* ... cha 6
rouille ... Métal 4, wuj 4 (métal)

sanctification maléfique ... maho 5, wuj 5
sanctuaire ... shu 1 (terre)
saut ... wuj 1
scrutation ... Divination 4, shu 5 (eau), wuj 4 (tous)
scrutation ultime ... cha 7, Divination 7, shu 7 (eau), wuj 7
second souffle* ... cha 4, wuj 7
sens aux aguets* ... cha 2, Défenseurs 2, soh 2
séquestration ... maho 8
serviteur invisible ... wuj 1
shuriken de feu* ... wuj 2 (feu)
signature magique ... wuj 0
silence ... shu 2 (air)
simulacre ... maho 7
soins importants ... cha 3, Guérison 3, shu 3 (eau)
soins intensifs ... cha 4, Guérison 4, shu 4 (eau)
soins légers ... cha 1, Guérison 1, shu 1 (eau)
soins modérés ... cha 2, Guérison 2, shu 2 (eau)
soins superficiels ... cha 0, shu 0 (eau)
sommeil ... shu 1 (air), wuj 1
songe ... cha 5, wuj 5
squamifère* ... wuj 1
son imaginaire ... shu 0 (air), wuj 0
souffle de glace* ... wuj 2 (eau)
souffle de vapeur* ... wuj 3 (eau)
souffle enflammé* ... Brasier 5, shu 5 (feu), wuj 5 (feu)
souhait ... wuj 9
souhait limité ... wuj 7

suggestion de groupe .... wuj 6
*source magique** .... cha 2
sphère de feu.................................... shu 2 (feu)
statue.................... Pierre 7, shu 7 (terre), wuj 7 (terre)
stimulant .... cha 0, shu 0 (terre), soh 1
*substitution mystique** ... cha 3, Fortune 3, Mânes 3, Défenseurs 3
suggestion.. wuj 3
*supplice**................................... maho 4, wuj 4
symbole.................................... maho 8, wuj 8

*taille gigantesque** .... Héros 8, wuj 7
*taille minuscule**.. wuj 8
*tatouages animés**....................................... wuj 4
télékinésie.. wuj 5
téléportation .... shu 6 (air), Voyage 5, wuj 5
téléportation d'objet......................... shu 7 (air), wuj 7
téléportation sans erreur............ shu 8 (air), Voyage 7, wuj 7
tempête de feu.......................... Brasier 7, shu 7 (feu)
*tempête de grêle** .... Rivières 5, wuj 4 (eau)
ténèbres.. maho 2
ténèbres infernales..................................... cha 4
*ténèbres vivantes**.............................. maho 4, wuj
tentacules noirs d'Evard .... maho 4
terreur... maho 3
*tetsubo de la terre** .... shu 2 (terre)
texte illusoire .... wuj 3
*tombe de jade** .... shu 7 (terre)
*transe**.................................... cha 1, Nature 1
transformation de Tenser............................. Héros 7
transmutation de la pierre en boue... shu 5 (terre) - école Tamori
transmutation de la pierre en chair .... wuj 6 (terre)
transmutation du métal en bois...................... wuj 7 (bois)
tremblement de terre............... Violence 8, cha 8, Pierre 8, shu 8 (terre), wuj 8 (terre)
*trait de glace**................................... wuj 2 (eau)
*trait de sang** .... cha 5, maho 5

*un et un font un**.................... shu 3 (eau) - école Iuchi

*venin du cobra** .... maho 1, wuj 1 (eau)
*venin du crapaud** .... maho 2, wuj 2
vent de murmures.. wuj 2
vent divin .... cha 6, shu 6 (air)
ventriloquie .... wuj 1
vermine géante .... maho 4
verrou du mage .... wuj 2
verrouillage .... wuj 1
vision lucide .... cha 5, Connaissance 5, shu 6 (eau), wuj 6
vision mystique.................... shu 8 (air) - école Asahina
voie végétale.. Nature 6
*voix des kami**.................................. shu 7 (eau)
*voix de stentor**.. cha 2
voile...................................... shu 6 (air), wuj 6
vol.. Voyage 3
*volte-face**.................................... wuj 1 (bois)
voyage par les arbres................................... Bois 5
*vulnerabilité**.. cha 6

*yari de l'air** .... shu 2 (air)

zone d'antimagie .... cha 8, shu 6 (terre)

Appendice 2 : Liste des monstres

Monstres classés par type (et sous-type)

Aberration : tako

(Aquatique) : caméléon (naga de la forêt Shinomen), kappa, tako

(Bien) : shirokinukatsukami

Créature magique : crapaud de feu, crapaud des glaces, ki-rin

Dragon : chiang lung, li lung, lung wang, pan lung, shen lung, t'ien lung, tun mi lung, yu lung

(Esprit) : bajang, bisan, doc cu'o'c, dragons , esprits de la nature, esprits mille-pattes, hebi-no-onna, gaki (tous), nat (tous), oni commun, oni go-zu, oni me-zu, semi-esprits, shirokinukatsukami, tsuno, wang-liang, yuki-on-na

Extérieur : doc cu'o'c, esprits mille-pattes, oni (Outremonde), shirokinukatsukami

Fée : bajang, bisan, nat (tous), esprits de la nature, yuki-on-na

(Feu) : crapaud de feu, shinen-gaki

(Froid) : crapaud des glaces, yéti, yuki-on-na

Géant : oni commun, oni go-zu, oni me-zu, wang-liang

Humanoïde : bakemono, korobokuru, nezumi, naga de la forêt Shinomen (tous), semi-esprit, tasloi

Humanoïde monstrueux : hannya, hebbi-no-onna, kappa, rokuro-kubi, tengu, tigbanua buso, tsuno, yéti

(Loi) : shirokinukatsukami

(Mal) : oni (Outremonde)

Métamorphe : dokufu, hegeyokai, mamono, sorcière des marais

Monstre primitif : crapaud géant, crapaud venimeux

Mort-vivant : fantômes, gaki, onikage, pennagolan, vampire sauteur

(Outremonde) : bakemono, dokufu, mamono, oni (Outremonde), onikage, pennagolan, sorcière des marais, tsuno

(Reptilien) : naga de la forêt Shinomen (tous)

Monstres classés par facteur de puissance

Bakemono 1/2
Couleuvre (naga de la forêt Shinomen)......... 1/2
Esprit mille-pattes (petit).... 1/2
Hengeyokai.............. 1/2
Korobokuru.............. 1/2
Nezumi.................. 1/2
Semi-esprit............. 1/2
Tasloi.................. 1/2
Caméléon (naga de la forêt Shinomen)......... 1/2

Crapaud géant 1
Einsaung nat 1
Esprit de la nature (petit) 1
Esprit mille-pattes (moyen).... 1
Jiki-niku-gaki............... 1
Tengu à tête de corbeau 1

Crapaud de feu.............. 2
Crapaud venimeux........... 2
Esprit mille-pattes (grand) 2
Kappa 2
Rokuro-kubi 2
Sorcière des marais.......... 2
Tako 2
Tagamaling buso (5e niveau) .. 2
Vipère (naga de la forêt Shinomen)........... 2

Bajang 3
Crapaud des glaces 3
Cobra (naga de la forêt Shinomen)........... 3
Esprit de la nature (moyen).... 3
Haino no oni (Outremonde)... 3
Hkum yeng nat 3
Onikage 3
Python (naga de la forêt Shinomen)........... 3
Tigbanua buso.............. 3
Yéti 3

Hannya.................... 4
Lu nat.................... 4
Mamono................... 4
Shikki-gaki 4
Shinen-gaki 4
Wang-liang................ 4
Yuki-on-na 4

Facteur de puissance des dragons asiatiques par âge et type

Catégorie	Pan lung	Li lung	Shen lung	Chiang lung	Tun mi lung	Lung wang	T'ien lung
Dragonnet	2	2	2	2	2	2	2
Très jeune	4	4	4	4	4	4	4
Jeune	6	6	6	6	6	6	6
Adolescent	7	8	8	9	9	10	10
Jeune adulte	9	10	11	12	12	13	13
Adulte	11	13	14	14	14	15	15
Âge mûr	14	15	16	17	17	18	18
Vieux	16	18	18	19	19	20	20
Très vieux	18	19	19	20	20	21	21
Vénérable	19	21	21	22	22	23	23
Dracosire	20	22	22	23	23	24	24
Grand dracosire	22	24	24	25	25	26	26

Appendice 3 : Guide de prononciation

Vous avez sans doute remarqué la présence de mots exotiques ou peu courants dans ce supplément. Elle est due au fait que la substance de ce supplément a été puisée à la source de différentes cultures asiatiques. Malheureusement, ce mélange empêche de vous donner des règles précises de prononciation. Vous trouverez donc ci-dessous une liste des mots les plus difficiles à prononcer, ainsi que leur définition.

adya katti (*add*-yâ-*kâ*-ti) - épée courte
aiguchi (aï-gou-tchi) - dague
akuma no oni (â-kou-mâ no â-ni) - créatures de l'Outremonde... du feu et de la haine
akutsukai (â-kou-tsou-kaï) - humain transformé en serviteur du mal ressemblant à un oni
apsar (ap-sa-râ) - nymphe
armure d'ashigaru (â-chi-gâ-rou) - armure légère
ashi no oni (â-chi no ô-ni) - créature de l'Outremonde ressemblant à un ver armé de cornes
badik (bâ-*dik*) - kama
bajang (bâ-jang) - esprit malfaisant de la nature (fée des arbres)
bakemono (bâ-ké-mo-no) - " gobelins " de l'Outremonde
bang (bahng) - bâton
bhuj (buzh) - hachette
bi shou (bi chouh) - dague
bich'wa (bi-*tchwâ*) - dague
bisan (bi-san) - esprit neutre de la nature (fée des arbres)
bisento (*bi*-sène-*tô*) - hallebarde
biwa (bi-wah) - luth
bonang (bô-nang) - instrument à percussion
budoka (bou-dô-kâ) - moine
bushido (bou-chi-dô) - code d'honneur, de loyauté et d'obéissance du samurai
buso - tagamaling (bou-sô - tâ-gâmâ-ling) - victime de la malédiction du tigbanua buso
buso - tigbanua (bou-sô - tig-ban-ou-â) - goule osseuse à un œil
byoki no oni (bi-iô-ki no ô-ni) - humanoïde de l'Outremonde porteur de maladies
chahar-haina (châ-hâr-*haï*-nâ) - élément d'armure
chanshee (tchan-chi) - guerrier
chi (tchi) - hache d'armes
chiang lung (tchi-ang-loung) - dragon des rivières
ch'i chi (tchi-chi) - hallebarde
chien (tchi-ien) - hache d'armes
ch'i fu (tchi-fou) - hache d'armes
chijiriki (tchi-dji-ri-ki) - arme double (lance et chaîne)
chin (tchine) - hache d'armes
choorah (*tchou*-râ) - épée courte
chui (chou-ui) - marteau de guerre
da dao (dâ doh) - coutille
da huan dao (dâ houân-doh) - cimeterre
dai tsuchi (daï tsou-tchi) - marteau de guerre
Daidoji (daï-dô-dji) - force militaire du clan de la Grue
dai-kyu (daï-kiou) - arc long composite
daisho (daï-chô) - katana et wakizashi
dalwel (dâ-ouel) - épée à deux mains
dan sang gum (dân sâng goum) - épée courte
dan tinh (dân tin) - luth à deux cordes
dang-ki (dâng-ki) - chaman
dastana (dâ-*stâ*-nâ) - élément d'armure
devapala (dê-va-pa-la) - sohei
dhaw (do) - dague
dhenuka (dê-*nou*-kâ) - armure intermédiaire
dhuka (*dou*-kâ) - roublârd
dizi (di-zi) - flûte en bambou
doc cu'o'c (dok kou-ôk) - esprit protecteur qui ressemble à un humain coupé en deux par le milieu
dokufu (dô-kou-fou) - araignée métamorphe des montagnes de l'Outremonde
do-su (dô-sou) - dague
duan jian (dou-an dji-ân) - épée courte
école Agasha (â-ga-cha) - spécialistes du clan du Phénix de la magie du feu
école Asahina (â-sâ-hi-na) - spécialistes du clan de la Grue de la magie de l'air
école Iuchi (i-ou-chi) - spécialistes du clan de la Licorne de la magie de l'eau
école Kakita (kâ-ki-tâ) - école du clan de la Grue spécialisée dans le maniement du katana
école Kitsu (ki-tsou) - spécialistes du clan du Lion de la magie de l'eau
école Kuni (kou-ni) - spécialistes du clan du Crabe de la magie de la terre
école Soshi (sô-chi) - spécialistes du clan du Scorpion de la magie de l'air

école Tamori (tâ-mô-ri) - spécialistes du clan du Dragon de la magie de la terre
école Yogo (yô-gô) - spécialistes du clan du Scorpion de la magie de la terre
einsaung nat (èn-song nat) - esprit commun, protecteur des maisons
ekitai kemuri (ê-ki-taï kê-mou-ri) - fumée liquide
er-hu (èr-hou) - luth à deux cordes recouvert de peau de serpent
fu (fou) - hache d'armes
fukimi-bari (fou-ki-mi bâ-ri) - fléchettes à bouche
gaki (gâ-ki) - esprits morts-vivants de mortels mauvais
gambang (gâm-bâng) - instrument à percussion
gandharva (gân-dar-vâ) - avoral céleste
garegosu no bakemono (gar-i-go-sou) - pieuvre géante, fiélon
gong jian (gong dji-ân) - arc court composite
guan dao (gwâ daô) -guisarme
gum (goum) - épée longue
gun (goun) - bâton
hai nu (haï nou) - locathah
haino no oni (haï-no no o-ni) - créature de l'Outremonde ressemblant à un être humain et dotée d'une longue langue
hakama (hâ-kâ-mâ) - pantalon court
hannya (*hâ*-nya) - humanoïde mosntrueux ressemblant à une guenaude
haori (hâ-ô-ri) - veste
happi (*ha*-pi) - robe de coton tombant à la taille
hebi-no-onna (hê-bi no ô-na) - esprit vaniteux et aimant les serpents qui apparaît sous la forme d'une femme
heimin (hê-min) - villageois ou paysan
hengeyokai (hèn-gê-yo-kaï) - métamorphe humanoïde
henshin (hèn-chin) - transformation
hinemuri (hi-nê-mou-ri) - feu latent
hinin (hi-nin) - " sans-caste "
Hitomi (hi-to-mi) - divinité lunaire
hkum yeng nat (hkoum yeng nat) - esprit protecteur des villages humains
i huang (i wuâng) - hache d'armes
iaijutsu (i-aï-djou-tsou) - art de dégainer rapidement son sabre
inori (i-no-ri) - sorts de shugenja et de chaman de niveau 0
Isawa (i-sâ-wâ) - famille de généralistes du clan du Phénix ou de spécialistes de la magie du Vide
Itako (i-tâ-kô) - chaman
jian (dji-ân) - épée longue
jiki-ketsu-gaki (ji-ki kê-tsou gâ-ki) - esprit mort-vivant ayant des facultés vampiriques
jikiniki (ji-ki-ni-ki) - goule de shigenja mort porteur de la Souillure
jiki-niku-gaki (ji-ki ni-kou gâ-ki) - esprit mort-vivant ressemblant à une goule
jingasa (jin-gâ-sâ) - chapeau de paille rond
jitte (ji-tê) - arme pour désarmer
kaen (kâ-èn) - instrument de musique à anche
kamayari (kâ-mâ-yâ-ri) - guisarme
kamu no oni (kâ-mou no ô-ni) - humanoïdes puissamment musclés et dépourvus de tête
kannushi (kâ-nou-chi) - chaman
kapak (*kâ*-pâk) - hachette
kappa (kâ-pâ) - humanoïde ressemblant à une tortue
kataginu (kâ-tâ-gui-nou) - veste de dessus sans manche
katana (kâ-tâ-nâ) - épée longue de maître
katar (kâ-tar) - dague coup-de-poing
kawanaga (kâ-wâ-nâ-gâ) - chaîne lestée d'un poids et reliée à un crochet
kenbau (kèn-bâ-ou) - double anche
kenong (kê-nong) - instrument à percussion
kensei (kèen-seï) - maître d'armes
khandar (kân-dâr) - épée bâtarde
khanjar (kân-jâr) - dague
khanjarli (kân-jâr-li) - dague
khenthai (kên-taï) - flûte en bois
ki (ki) - énergie intérieure
kimono (ki-mô-nô) - robe
kiri no oni (ki-ri no ô-ni) - démon, bébilith
ki-rin (ki-rin) - créature magique d'une grande noblesse et resemblant à une licorne
ko (kô) - hallebarde
kokyu (kô-kyou) - luth à archet
kora (kô-ra) - épée courte
korobokuru (kô-rô-bô-*kou*-rou) - race de nains xénophobes
korobokuru lajatang (kô-rô-bô-*kou*-rou lâ-zâ-tang) - arme double
kote (kô-tê) - gantelet
koto (kô-tô) - cithare
kozuka (kô-zou-kâ) - dague
kshatriya (kchâ-tri-yâ) - samurai
kumo (kou-mô) - arachnéa
kusari-gama (kou-sâ-ri-gâ-mâ) - arme double ou procurant une allonge importante
kyoso no oni (ki-ô-so no ô-ni) - oni de l'Outremonde fouisseur
lajatang (lâ-zâ-tang) - arme double
lathi (lâ-ti) - bâton
lembing (lem-bing) - pique
lian (li-ân) - kama
li lung (li loung) - dragon de la terre
liu (li-iou) - hache d'armes
lu nat (lou nat) - esprits malveillants hantant les cimetières
magari yari (mâ-gâ-ri yâ-ri) - trident
maho-tsukai (mâ-hou tsou-kaï) - ensorceleurs adeptes de la magie du sang
mantrika (*mân*-tri-kâ) - ensorceleur
masakari (mâ-sâ-kâ-ri) - hache d'armes
michizure (mi-tchi-zou-rê) - compagnon de route ou mystique henshin errant
moeragaru (mô-ê-râ-gâ-rou) - papier aveuglant
muni (*mou*-ni) - moine
muraille Kaiu (kâ-you) - mur situé aux frontières de l'Outremonde
muton (mou-tan) - gourdin
myin-kawei (maï-ine-kâ-wê) - cheval-garou
naga (de la forêt) Shinomen (nâ-gâ chi-nô-mène) - ancienne race d'humanoïdes ophidiens
nage-yari (nâ-gê-yâ-ri) - javeline
naginata (nâ-gi-nâ-tâ) - arme procurant une allonge importante
nekode (nê-koe-dê) - bandes de tissus ou gants dont la paume est hérissée de piques
nezumi (nê-zou-mi) - humanoïdes bipèdes ressemblant à des rats
ningyo (nine-gyo) - homme-poisson
ninja-to (nine-jâ-tô) - épée courte et droite
no-dachi (nô-dâ-chi) - épée à deux mains
no-sheng (nô-cheng) - sohei
nunchaku (noun-tchâ-kou) - arme composée de deux morceaux de bois dur reliés par une chaîne
nusubito (nou-sou-bi-tô) - roublard
ofuda (ô-fou-dâ) - focaliseur magique de shugenja
oni (ô-ni) - redoutables esprits inférieurs
onikage (ô-ni-kâ-gué) - mort-vivant couvert d'écailles ressemblant à un cheval

oni me-zu (ô-ni mi-zu) - commandants à tête de cheval des armées d'esprits
oni go-zu (ô-ni go-zou) - esprits combattants à tête de taureau
ono (ô-nô) - hache d'armes
parang (pâ-*râng*) - cimeterre
pennagolan (pène-na-gô-lane) - mort-vivant ayant des facultés vampiriques
peshkabz (pèch-kabz) - dague
phii khamot (pi kâ-mot) - feu follet
pi bian (pi bi-âne) - fouet
pi chi (pi-tchi) - hallebarde
pih-kaetta (pî-kâ-ê-tâ) - dague
pipa (pi-pâ) - gros luth
piso tonkeng (pi-sô ton-kêng) - hachette
qiang (chî-ang) - pique
ram dao (râme dow) - épée bâtarde
rishi (ri-chi) - planaire, aasimar
Rokugan (rô-kou-gâne) - univers de campagne
rokuro-kubi (row-cu-rô-cou-bi) - humanoïde monstreux à cou serpentin
rokushakubo (rô-kou-châ-kou-bô) - bâton
ronin (rô-nine) - samurai sans famille ni clan
sai (saï) - arme pour désarmer
salaw (sâ-law) - luthtaillé dans un noix de coco avec archet
samisen (sâ-li-cène) - luth
sang kauw (song-kaow) - arme double
sanru no oni (san-rou no ô-ni) - oni de l'Outremonde pourvu de quatre bras et d'ailes membraneuses
sarod (sâ-rôd) - gros luth ou luth avec archet
saron (sâ-rône) - instrument à percussion
sasumata (sâ-sou-mâ-tâ) - arme d'hast
sekkou (sek-koû) - rôdeur
seppuku (sê-pou-kou) - suicide rituel
shakuhachi (cha-kou-hâ-chi) - flûte de bambou
shamshir (châm-chir) - cimeterre
shen lung (chène loung) - esprit dragon
shikari (chi-kâ-ri) - rôdeur
shikibu no oni (chi-ki-bou no ô-ni) - oni de l'Outremonde ressemblant à un nain
shikki-gaki (*chi*-ki gâ-ki) - esprit mort-vivant porteur de maladies
shikomi-zue (chi-kô-mi-dzou-ê) - gros bâton dissimulant une lame
shinen-gaki (chi-nen gâ-ki) - esprit mort-vivant du feu
Shintao (chin-taô) - classe de prestige des moines de Rokugan
shirokinukatsukami (chi-ro-*ki*-nou-*kâ*-tsou-*kâ*-mi) - esprit bienveillant connu sous le nom de « dévoreur de rêves »
shugenja (chou-gueun-jâ) - lanceur de sorts divins élémentaires
siangham (saï-ang-ham) - petite arme perforante de moine
singh (sing) - guerrier
slenthem (slèn-sem) - gros luth
sodegarami (sô-dê-gâ-râ-mi) - arme servant à agripper les vêtements de l'adversaire
sohei (sô-hê) - moine-soldat
soong (soung) - luth
suan tao fung (swan tao fung) - masse d'armes, lourde ou légère
suling (sou-ling) - flûte
swami (swa-mi) - wu jen
tabi (tâ-bi) - chaussures
tako (tâ-kô) - aberration ressemblant à un pieuvre
tambura (tâme-bou-râ) - gros luth à archet utilisé pour produire un vrombissement
tanto (tâne-tô) - dague
tasloi (tas-loï) - humanoïde des jungles doté de longues jambes et d'une tête plate
tau-kien (tau-ki-èn) - épée longue
tetsubo (têt-sou-bô) - massue
thamàn kyà (tâ-mane ki-â) - tigre-garou
t'ien lung (ti-èn-loung) - dragon céleste
tonfa (tôn-fâ) - arme de moine
tong shu (tong chou) - roublard
toya (*toe*-yâ) - bâton
t'rung (troung) - xylophone en bambou
tsuburu no oni (tou-bou-rô no ô-ni) - oni de l'Outremonde ressemblant à un ver et symbole de gloutonnerie
tsuno (tsou-nô) - humanoïde de l'Outremonde doté de cornes
tulwar (tulle-wâr) - cimeterre
tun mi lung (toune mi loung) - dragon des tempêtes
ugulu no oni (ou-gou-lou no ô-ni) - oni de l'Outremonde armé de griffes et de cornes
uma-yari (ou-mâ yâ-ri) - lance d'arçon lourde
vanara (vâ-nâ-râ) - race d'humanoïdes simiesques
wakizashi (oua-kî-zâ-chi) - épée courte de maître
wang-liang (ouang-li-ang) - race de géants sur le déclin jaloux de l'humanité
wo dau (wô do) - épée bâtarde
wu jen (wou gène) - puissant lanceur de sorts profanes
Yakamo (yâ-kâ-mô) - divinité solaire
yakuza (yâ-kou-zâ) - personnage proche du roublard
yamabushi (yâ-mâ-bou-chi) - shugenja
yang chin (yâng tchin) - tympanon
yao ren (yow rène) - ensorceleur
yari (yâ-ri) - demi-pique
yattoko no oni (yâ-tô-ko no ô-ni) - créature de l'Outremonde ressemblant à un insecte géant
yavana (yâ-va-na) - barbare
yue (you-ê) - hallebarde
yuki-on-na (you-ki-ô-nâ) - magnifique esprit du froid (fée)
yumi (you-mi) - arc court composite
zafar takieh (zâ-fâ tâ-ki-ê) - épée courte
zaghnal (zâg-nâl) - pic de guerre léger
zheng (zêng) - cithare

LISTE ALPHABÉTIQUE DES MONSTRES

INDEX

Quand un terme fait l'objet de différents développements dans ce supplément, le nombre en **gras** indique la page où il est principalement étudié.